COMMODORE

AMIGA REVUE

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, CD32

FACILE

SPÉCIAL DÉBUTANTS : LE B.A-BA. DE L'AMIGA



LES MEILLEURS JEUX DE 1993

TESTS

IMPRIMANTE FARGO

La sublimation à moins de 9000 F

EGS SPECTRUM

La dernière née des cartes 24 bits



DISK EXPANDER

Gagnez de la place sur vos disques

REPORTAGES

STATISTIQUES DU TENNIS SUR AMIGA

"VOYAGES VIRTUELS"



L'AMIGA PRÉSENT

LE BON CHOIX

LES TRAITEMENTS DE TEXTE

ET TOUJOURS... Le courrier, les démos, le DP, la vidéo...



ISSN 1151 - 5155

JANVIER 1994 N°62 – 30 F. – CANADA : 8,50 $ – SUISSE 9,40 FS. – BELGIQUE 219 FB.

AMIGA CD³²



L'Amiga CD³², la plus sophistiquée des consoles de jeux.
Processeur 32 bits, son stéréo, palette graphique de 16 millions de couleurs, lecteur CD, elle est unique. Ses performances techniques vous donnent accès à des jeux d'une nouvelle dimension, d'une qualité inégalée à ce jour.
Mais, l'Amiga CD³², c'est bien plus qu'une simple console de jeux. Elle vous permet d'écouter vos compact-disques audio et de regarder des films*. Oui, des films sur vidéo-CD, des compact-disques qui contiennent 74 minutes d'images vidéo.
Si vous ne voulez pas passer pour un rétrograde, pensez à l'Amiga CD³².

* avec adjonction d'une carte vidéo plein écran.

32 BIT

Commodore

SOMMAIRE









UNE DISQUETTE GRATUITE !

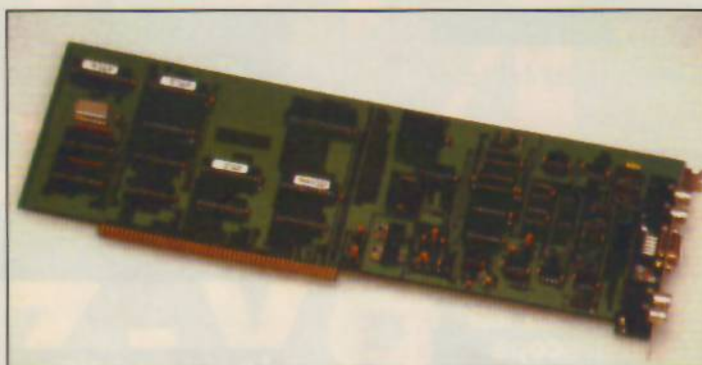
EXCEPTIONNEL !

Le prochain numéro d'Amiga Revue à paraître début février, vous offrira une disquette gratuite.

MSP 9000

Grâce à l'arrivée du MSP 9000 de SATV, l'Amiga va pouvoir combattre dans la catégorie poids lourd. En effet, cet appareil, qui regroupe un TBC, un genlock, un transcodeur et un correcteur vidéo, est équipé d'entrées et sorties YUV ET RVB, et communique avec les Amiga 3000 et 4000 via un bus 32 bits, transformant ce classique périphérique vidéo en un numériseur 24 bits et une carte graphique 32 bits (RVB + Alpha-chanel). Toute la puissance de l'Amiga enfin en qualité Brodcast et à 26 600 TTC. Pour plus de renseignements, contactez SATV au (16) 31.67.12.62.





XSync

XSync est une carte de lecture de time code pour Amiga 2000, 3000 et 4000, capable de lire le LTC et le VITC. Equipée de 2 ports seriels configurables au standard MIDI, RS232 ou RS422, ses principales applications sont la gestion des timecodes dans la production audio et vidéo, ou encore la télécommande des magnétoscopes aux standards RS422 et RS232. Cette carte est interfacée avec les produits ZEN, MediaPoint, Scala MM300, 2IN et ADC16. Prix public annoncé : 7.350 frs TTC.
XSync est fabriquée par Xanadu, que vous pouvez joindre au (1) 49.60.06.66.

Toute l'équipe vous souhaite une bonne année 1994

NEWS...



Astérix sur CD-I

Réalisé par Infogrames et Pathé Interactive, "Astérix, le défi de César" se présente comme l'un des meilleurs jeux familiaux sur CD-I. L'histoire :



César prétend que s'il laisse le village gaulois entier, c'est par pur bonté ! En colère, le chef Abraracourcix relève le défi et envoie quelques villageois se promener à travers le monde afin de ramener quelques bibelots pour César. Histoire de lui montrer que les gaulois se promènent où ils le veulent... Très amusant, bourré d'humour, il est possible d'être jusqu'à quatre sur ce jeu qui alterne action, puzzle, réflexion et questions. Un cadeau idéal pour les retardataires de Noël !

C'est la chute finale

A l'occasion du Salon SuperGames, notre excellllent confrère Libération a publié une intéressante étude intitulée "Menaces sur la suprématie de Sega et Nintendo", où il est établi d'une part, que "pour la première fois de leur histoire, les deux géants sont confrontés à une baisse impressionnante de leur chiffre d'affaire et de leurs bénéfices", et d'autre part, que "techniquement, Sega et Nintendo ne tiennent plus le haut du pavé. La console la plus puissante de Nintendo culmine péniblement à 16 bits, dérisoire par rapport à la 3DO de Matsushita (32 bits) et ridicule en face de la Jaguar d'Atari (64 bits)." Si même Libération le dit, il est indéniable que le reigne du 16 bits est terminé et que celui du 32 bits, voire du 64 bits, commence enfin.

Bon, mais... Et l'Amiga CD^{32}, dans tout ça, où que c'est-y qu'elle est-elle ? C'est pourtant la seule console 32 bits vraiment opérationnelle à l'heure où ces lignes sont imprimées... Alors, tonton Libé, c'est quoi, ça ? Enfin, on trouve fort heureusement un peu de CD^{32} en bas de page, où la console de Commodore est créditée de très bons graphismes et d'une très bonne animation. Les autres consoles présentées par Libération sont la Super Nes de Nintendo (faibles graphismes, faible animation), la Jaguar d'Atari (très bons graphismes, très bonne animation), la Megadrive I et II de Sega (faibles graphismes, faible animation), le CD-I de Phillips, Sanyo et Matsushita (bons graphismes, animation moyenne), la 3DO de Panasonic et Matsushita (bons graphismes, très bonne animation) et le Mega CD de Sega (graphismes moyens, animation moyenne).

Donc, selon ce test, seulement deux de ces consoles sont véritablement concurrentes : La Jaguar (non disponible) et... la CD^{32} ! On respire.

Toujours dans le même dossier, un peu plus loin et sous le titre "Les jeux sont les enfants du cinéma", on apprend que "le monde du Multimédia est en marche" et l'on peut lire : "si l'enfant a plus de 12 ans et que les parents ont les moyens, il vaut mieux acheter un micro (...). Une fois qu'on maîtrise le PC, on prend plus de plaisir". Là, je suis tout à fait d'accord, mais pourquoi le PC ? A noter que cet article fait référence à l'ouvrage d'Alain et Frédéric Le Diberder "Qui a peur des jeux vidéo ?", paru aux éditions La Découverte.

Lecteur de cassettes numériques

Panasonic propose ce baladeur (RQ-DP 7) qui est capable de lire non seulement les nouvelles cassettes numériques DCC mais aussi, bien sûr, vos cassettes audio traditionnelles. Cet appareil est équipé d'un Dolby B et du système S-XBS (booster de graves) qui lui donne une excellente musicalité. Fourni avec télécommande et mini-écouteurs. Prix : 3 490 F.



Liste des annonceurs

NEWS...



Multi-Effet

Zoom propose un multi-effet bien intéressant, baptisé DSP (pour qu'on ne s'y trompe pas, sans doute!). Grosses capacités pour un petit prix : 47 effets pré-réglés et 100 mémoires disponibles pour y loger reverb, octaver, equalizer, harmonizer, flanger et toutes ces sortes de choses. Prix : 3 890 F.



Parametric Equalizer

Sous le nom de PQ-50 (décidément, ils ne reculent devant rien !), la firme Boss a créé un petit égaliseur paramétrique qui pourra vous rendre bien des services et ce, pour un prix micro ! Idéal, par exemple, pour nettoyer un son d'ambiance issu de votre camescope favori... Prix : 1 670 F.

Expander GM

Kawai, l'autre grand de la synthèse et de l'échantillonnage, propose un expandeur 1/2 largeur, le bien nommé "G Méga" qui contient, malgré sa petite taille, 128 sons PCM et pas moins de 7 kits de batterie ! Intéressant en ces temps de pénurie... La bébête est polyphonique 32 voix, multitimbrale 32 notes et est à la norme General Midi. Prix : 3 990 F.





Casque stéréo infrarouge

Enfin, vous pourrez vous éclater à écouter à fond la caisse vos clips préférés sur MCM, MTV, Canal Jimmy ou, plus simplement, sur M6, sans avoir à vous fâcher avec vos voisins et ce, grâce à ce casque Vivanco ultra-léger et d'une excellente musicalité qui, puisqu'il fonctionne aux infrarouges, ne vous obligera pas, en plus, à vous traîner avec un vilain fil à la patte ! Que demander de plus ? Son prix : 705 F



Platine CD technics

Si vous avez eu la chance d'avoir un Noël intelligent, c'est-à-dire si on vous a donné de l'argent plutôt qu'un cadeau souvent gentil mais inintéressant, offrez-vous une belle platine CD de salon, comme cette SL-PS 740A de Technics : finies les disputes avec votre petite soeur qui veut écouter Dorothée sur votre CD32 ! Prix : 2 500 F.

EDI catalogué

EDI nous annonce la parution de son tout nouveau catalogue "EDI distribution VPC", dans lequel sont présentés tous les nouveaux produits de la société, mais aussi ceux plus anciens. Ce catalogue est disponible auprès de EDI pour la modique somme de 20 francs, remboursés à la première commande. EDI, BP 282, 75625 Paris CEDEX 13. Tel : (1) 45.89.32.00.



T-shirts en rab'

Bélier Production tient à signaler que quelques t-shirts, du même modèle que ceux présentés lors du salon Atacom 93, sont encore disponibles à la vente. Existant en deux tailles (S/L et L/XL), le logo officiel Atacom 93 est apposé, en qualité couleur-photo, sur le dos. Le tarif est de 80 F TTC, plus 20 F de frais de port. Bélier Production, 18, rue Fénelon, 24200 Sarlat. Tél : (16) 53.59.34.70.

REPORTAGE

JEU, SET ET MATCH

L'Amiga fait une entrée surprise dans le monde IBM par le biais d'un logiciel de statistiques dédié au tennis. Avec Tennis System, les logiciels de "stats" pour diffusions sportives, bourrés de chiffres et de colonnes, et qui étaient jusque là l'apanage des gros systèmes IBM, changent de look.

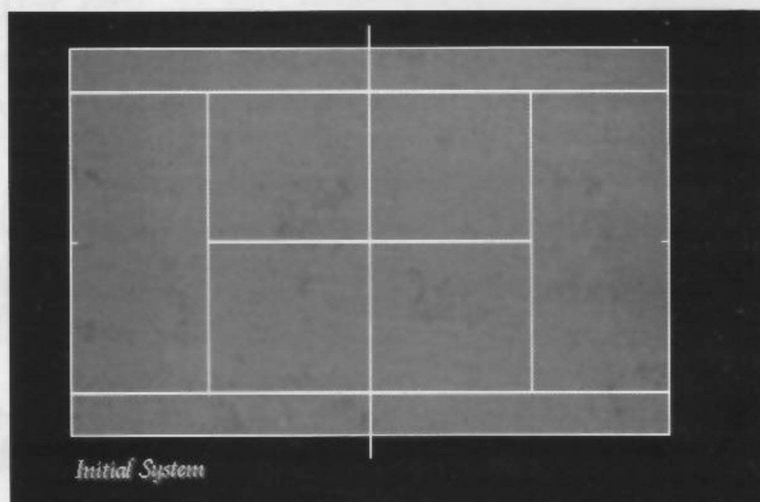
En effet, ce produit met en évidence, images à l'appui, la clé de chaque échange : coups joués, trajectoires, impacts de balles et rejoue même sur demande un set au ralenti.

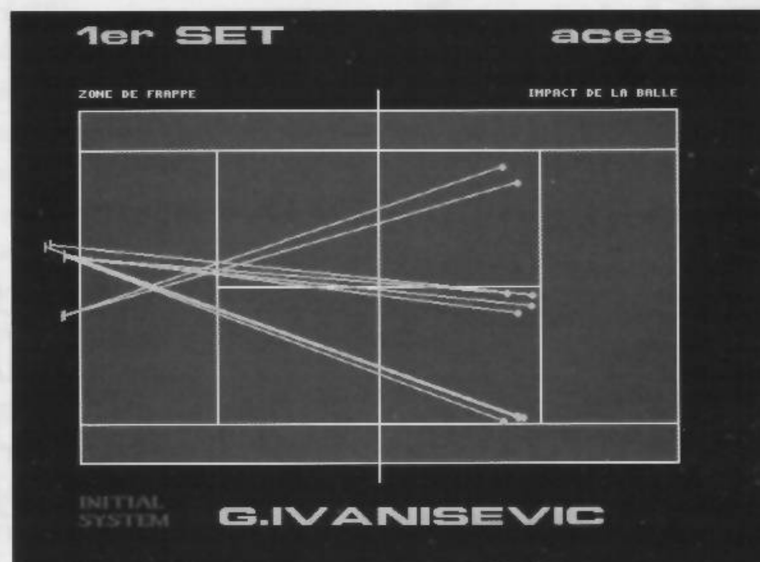
Saviez-vous qu'au fil des années, les logiciels de statistiques sont devenus des éléments indissociables de tout évènement sportif, qu'il s'agisse de retransmissions télévisées ou même d'entrainements. En fait, lors de diffusions sportives, les régies TV ont depuis longtemps pour habitude de "charger jusqu'à la gueule" des synthés, sortes de machines à traitement de texte qui permettent de saisir les statistiques chiffrées en direct, et qui sont plus ou moins le monopole de la firme IBM. Aujourd'hui, avec Tennis System, il en va autrement...

J'ai rendez-vous au Palais Omnisport de Bercy avec les deux concepteurs du produit, JP Lebreton et Thierry Sanchez. Nous sommes sur la plate-forme opérationnelle de Tennis System située juste au dessus de la cabine des présentateurs TV. Face à nous, le court est présentement vide. Cet espace à tout vent est aménagé en deux blocs de travail configurés pour une utilisation rationnelle de Tennis System. A droite, un bloc de saisie composé d'un Amiga 3000 supporte le programme principal qui commande 4 Amiga 600 dotés chacun d'un sous programme, d'un monitor vidéo et d'un genlock, lequel est couplé à une caméra fixe distribuant les images du match sur les Amiga 600. JP Lebreton m'explique que pas moins de 7 opérateurs sont nécessaires à cette saisie (3 opérateurs et deux ordinateurs par joueur, plus un opérateur pour gérer le programme principal). A gauche, un bloc de restitution relié au premier par une prise série et composé pour l'essentiel d'un Amiga 3000 gère l'affichage vidéo. A noter qu'un MSP 8000 sert à interfacer le Beta SP sur le système Amiga afin de produire une cassette vidéo ou encore lancer en direct les images sur la régie TV. Enfin, une imprimante à jet d'encre couleur, la HP DESKJET 550 peut fournir les captures écran (diagrammes et autres) des statistiques à la presse écrite... Bon, voyons ça : JP Lebreton, comment vous est venue l'idée de ce logiciel ?

« C'est simple ! Un journaliste de sport est passé nous voir un jour au siège d'Initial System. Il nous a proposé par boutade une idée consistant à visualiser tous les "coups joués" pendant un match de tennis, solution qui d'après lui, aurait une bien meilleure audience que de montrer aux téléspectateurs des colonnes de chiffres sans fin ».

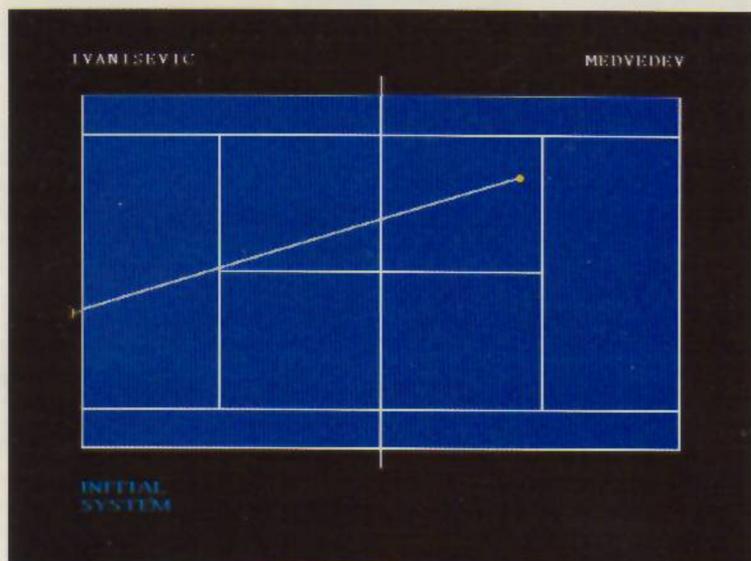
Par défi, JP Lebreton et Thierry Sanchez, employés du gaz le jour, développeurs à leur compte la nuit, concoctent un petit programme permettant de mémoriser par simple clic de la souris les impacts des balles sur un écran. L'idée se révèlant bonne, ils développent le programme définitif avant de le proposer à Canal + pour les retransmissions de l'Open Gaz De France de février 93 (qui tombe fort bien). Coup d'essai, coup de maître, Canal + prend. Une deuxième version est alors mise au point pour le tournoi de Roland Garros (en juin) sur les précieux conseils de Jacques Hervé, "coatch" internationnal. De plus, celui-ci les aide à choisir

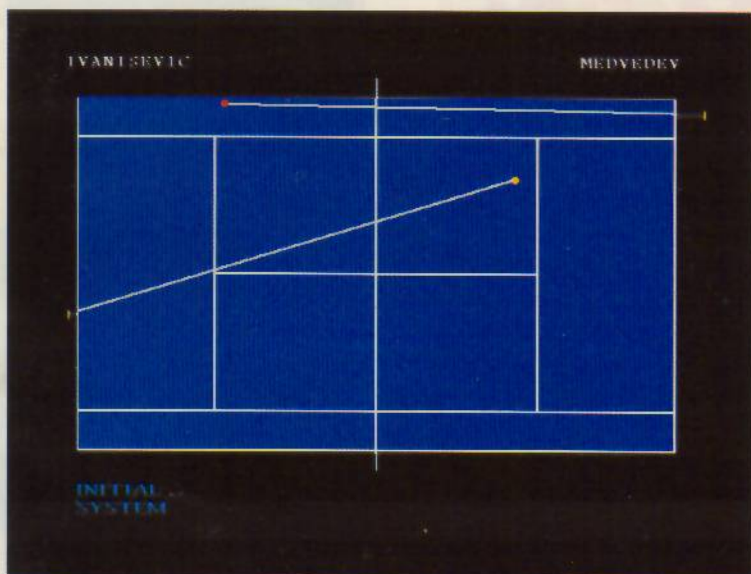




PRÉCISIONS TECHNIQUES

Le logiciel de statistiques "Tennis System" comprend un jeu de 6 disquettes contenant le programme principal qui gère, stocke et redistribue les informations via quatre sous-programmes de saisie (clavier, souris) et un sous-programme d'affichage. Ce logiciel est entièrement conçu avec le langage Amos Pro de François Lionet. La partie infographique pure se résume à l'image fixe plein écran haute résolution d'un court de tennis remapé selon les tournois (terre battue, quick, etc.).





les moments forts du match et à monter la bande vidéo pour l'émission de Gérard Holtz sur France 2. Aujourd'hui, ce logiciel en est à sa troisième version et est capable de rejouer n'importe quel échange : témoin l'expérience concluante du Palais Omnisport de Bercy au mois de novembre dernier. Pour le futur, il faut bien dire que ce logiciel n'a pas encore de licence et se cherche un positionnement sur le marché. De ce coté, JP Lebreton et Sanchez ont bon espoir : des "coatch" s'y intéressent dans le but d'entrainer leurs poulains.

Logique simpliste ou simple logique ?

Quand on voit sur cette plate-forme le déploiement de matériel et d'opérateurs sollicités pour mener à bien la tâche, on pense aux machines à ne rien faire de nos chers surréalistes, à l'absurdité très Kafkaïenne genre tonneau des Danaïdes revu et mixé... En clair, c'est une prise de tête ! En fait, tout bien reconsidéré, cela semble très efficace. Tranquille, JP Lebreton explique : « *Prenons la dernière finale de Bercy opposant Ivanisevic à Medvedev. Première étape : Ivanisevic est au service (son premier). Un opérateur de saisie sélectionne la touche clavier correspondant au premier service d'Ivanisevic. Un deuxième opérateur, d'après l'image receptionnée sur écran, clique avec la souris l'emplacement des pieds du joueur. Aussi sec, le premier opérateur renvoie les infos au programme principal (Amiga 3000). Deuxième étape : la balle est partie. Un troisième opérateur clique l'endroit précis ou la balle a rebondi sur le court, validant à la fois l'impact de la balle et la fiabilité du coup. Troisième étape : Medvedec a rattrapé la balle d'un coup droit. Aussi, un quatrième opérateur sélectionne la frappe avec une touche du clavier tandis qu'un cinquième clique simultanément l'emplacement des pieds du joueur renvoyant par le fait les infos validées au programme principal. Quatrième étape : un sixième opérateur clique le point d'impact de la balle et ainsi de suite jusqu'à la fin du match. Toutes ces infos répétitives ont été engrangées dans la mémoire du programme principal afin de pouvoir les utiliser. Elles serviront à produire une cassette vidéo pour les besoins d'une émission en différée, à l'affichage des "stats" sur tableau-écran lors de la retransmission en direct télévisée, et à nourrir les colonnes de la presse écrite* ».

Jean-Marc Viotti ■



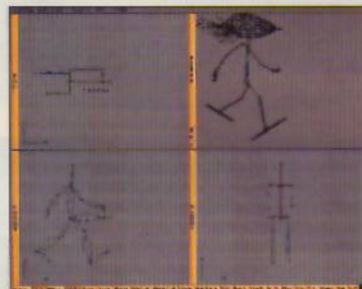


PRÉCISIONS HUMAINES

JP Lebreton et Thierry Sanchez, développeurs indépendants, cumulent depuis cinq ans leur travail à EDF/GDF et leur passion de la micro (et plus particulièrement celle de l'Amiga). Ils ont collaboré à divers jeux vidéo et plusieurs projets attendent dans leurs tiroirs, le partenaire enthousiaste.
Tél. : (1) 42 27 68 09 ou (1) 42 58 16 32

WALT DISNEY VERSION PIERRE CAILLET AU PAYS DE L'AMIGA ROI

Passionné de dessins animés depuis l'enfance, infographiste autodidacte la nuit, banquier par nécessité, Pierre Caillet a tourné ses premiers rêves avec une "cinette" (projecteur à manivelle).





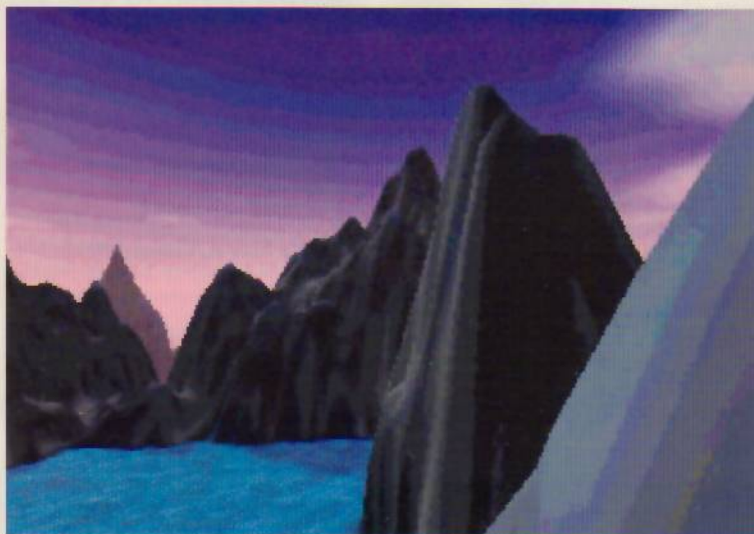
Puis, de caméras 8 mm ou 16 mm en rencontres fortuites parfois superbes (Paul Grimaux auteur du roi et l'oiseau et Pierre Chernia) en passant par la visite des studios d'anim Idéfix, il débarque un jour chez Phase avec l'intention de s'équiper Amiga.

Subjuguée par le talent de ce personnage, l'équipe des distributeurs Phase s'est empressée de nous le faire rencontrer...
En fait, l'aventure Amiga de Pierre Caillet débute il y a 3 ans lorsqu'un ami lui montre ce qu'il appelle avec condescendance "sa console de jeu Amiga". Jusqu'ici en effet, il dessinait ses animations au rotring sur celluloide (technique de rodoscopie) avant de caler tous les "cellos" au moyen de repères perforés sur son décor. Pour finir, il filmait cello après cello avec une caméra 16 mm. Seul ennemi : le temps ; il n'y a que les banques qui ont le temps comme allié. Pour Pierre, l'Amiga semblait être la solution pour réaliser des produits plus longs en un minimum de temps. Tout d'abord, il achète, comme on achète un livre à la FNAC, les logiciels Disney Animation (du nom de celui qui l'a tant fait rêvé) et Fantavision (à cause du module son). Puis comme il faut bien un moteur à une voiture, il s'équipe chez Phase (justement) d'un Amiga 2000. Déception ! Disney Anim ne tourne pas sur disque dur. Qu'à cela ne tienne, il prend des cours de DPaint Anim et upgrade son Amiga d'une carte accélératrice mais n'est pas vraiment satisfait. D'autant qu'une idée prédomine : réaliser ses décors et personnages en 3D. Le temps passe, il s'essaye à différentes techniques, réalise entre autre quelques animations de paysage 3D avec Scenery Animator puis Vista Pro. L'une d'elle, intitulée "Groenland", sera visible au salon Atacom 93 sur le stand de Phase. Ayant eu vent du logiciel Imagine In, il le commande aux states. Le module Cycle Editor est une petite









révélation. Il lui permet de créer ses personnages en animation hiérarchisée. C'est à dire la possibilité de définir une série de losanges chaînés (en mode fil de fer) auquels on peut assigner une forme modélisée (par ex un bras, un avant bras etc...). Reste un problème : la mémoire. Pour les personnages, il cherchera donc la solution ailleurs. En 1993, il achète une imprimante HP couleur Deskjet 500c, un scanner Epson, un écran Nec multisync, une carte Opal Vision 24 bits et son logiciel 2D associé ainsi que les produits Art Department Pro et Mec Path (calcul des trajectoires). Sans le savoir, sa technique dérive de plus en plus de celle des studios professionnels d'infographie orientés vidéo.

A l'heure de l'interview, Pierre Caillet travaille dans la cave de son pavillon de Bourg la Reine à un projet générique de plusieurs minutes aux fins de se faire vraiment plaisir et peut être connaître dans les milieux spécialisés. Pour réaliser ce type de projet, il décide de gonfler son Amiga de 2 autres disk durs internes, de 16 Mo de RAM, d'une nouvelle carte accélératrice , avec en prime Imagine V2.9 dernière mouture.

Produit générique cherche partenaire

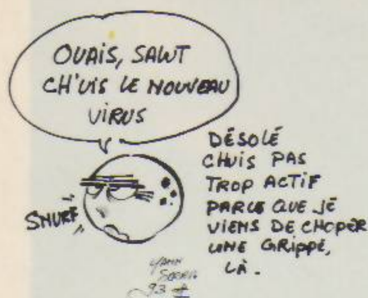
Ce projet qui met en scène des véhicules et personnages fantaisies sur fond de décor citadin cumule les effets 2D et 3D. Un story board est d'abord conçu sur papier suivi de l'exécution d'une série de dessins sur calques ainsi que d'un premier découpage des séquences (timing). Les décors, objets et personnages sont générés en mode fil de fer avec Image In, texturés ou mappés avec le module "Essence", puis (pour les personnages) animes avec Cycle Editor, le tout afin d'avoir une idée visuelle plus complète du projet. Chaque image est alors imprimée sur la Deskjet 500c en noir & blanc. Les contours et détails des personnages et objets sont repris à la table lumineuse, scannés et coloriés dans DPaint IV ou Brilliance. Entretemps, les décors 3D ont été nettoyés des personnages et objets fil de fer. Reste à mixer en mode composite avec AD Pro et Fred l'ensemble décors + anim.

Pour le futur, Pierre Caillet cogite déjà une aventure tirée d'une vieille BD qu'il trouve géniale : Max l'explorateur ainsi que des sketchs tirés de la série "idées noires" du dessinateur Franquin. Il explique : "j'aime l'originalité et sans doute la difficulté qui lui est associée, je reste un inconditionnel de Walt Disney et donc forcement un peu puriste. Aussi, je souhaiterai oublier le matériel et les contraintes techniques pour ne plus penser qu'à la conception et au plaisir de dessiner". Cependant, il ajoute malicieusement qu'il pense déjà à la tablette graphique qui lui permettra de retoucher ses personnages mieux qu'avec la souris, à un magnétoscope U-matic pour monter en vitesse réelle et même à tater du son avec le logiciel Bars & Pipes Pro V2.0.

**Pierre Caillet, auteur d'animations (style dessin animé) adaptées de BD.
Tél :
(1) 40.04.75.87**

Jean-Marc Viotti ■



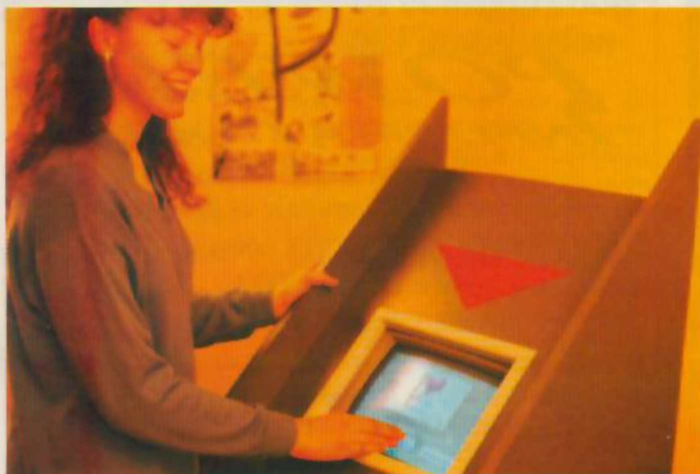


Naissance d'un virus

Addison-Wesley, bien connu des Amigaphiles pour être l'éditeur des incontournables Rom Kernal Reference Manuals (la bible des programmeurs sur Amiga), annonce, par le biais de sa filiale française et le truchement du guingue, la parution de l'ouvrage "Naissance d'un virus", traduit de "The Little Black Book of Computer Viruses" de Mark Ludwig.
Ce livre est un petit évènement en soi, puisque pour la première fois, toutes les astuces d'écriture, toutes les nouveautés de propagation des virus sont dévoilées et analysées. Interdit à la sortie dans plusieurs états américains, ce livre à fait sursauter les services secrets qui s'attendaient à une prolifération anarchique de nouveaux virus... En fait, il a eu pour principal effet de provoquer chez nombre de responsables informatiques de grandes entreprises américaine, un surcroît d'information sur les petites bestioles binaires... et un développement inattendu des ventes de logiciels anti-virus ! Préfacé par Jean-Bernard Condat, secrétaire général du Chaos Computer Club France (CCCF), "Naissance d'un virus" devrait déjà être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Addison-Wesley France, 41, rue de Turbigo, 75003 Paris.
Tél : (1) 48.87.97.97.

Nancy Vidéo

Pixelite SARL vient de voir le jour à Nancy. Spécialisée dans la communication et la création multimédia, Pixelite a déjà été amenée à réaliser pour des studios de la région, des génériques vidéo en image de synthèse et en 2 dimensions, un diaporama pour Conseil Général de Meurthe-et-Moselle, et, dernièrement, une borne interactive ludique (voir photo) pour la Faculté des Sciences et le Musée de Zoologie de Nancy. Le tout sur Amiga, bien entendu. Pixelite SARL, 15, rue du Général Gournaud, 54000 Nancy.
Tél : (16) 83.28.86.70.



Overdrive, c'est d'la Dynamite !

Commodore annonce une nouvelle version du "Pack Dynamite", composé d'un Amiga 1200, de deux jeux (Oscar et Dennis), d'un traitement de texte (Wordworth), d'un logiciel de dessin (DeluxePaint IV AGA) et d'un utilitaire d'impression (Print Manager), auxquels vient donc s'ajouter un disque dur externe PCMCIA de 60 Mo. Si je vous dis enfin que ce disque dur est français et "made in Archos", vous aurez tout de suite compris que Commodore a opté pour l'Overdrive. Le prix du Pack Dynamite/Overdrive est fixé à 4 990 F TTC.



Vitepro news

• Imagine 3.0 est en vue, et devrait même déjà être sorti au moment où vous lirez ces lignes. Reprenant la même interface utilisateur qui a fait le succès des précédentes versions, Imagine 3.0 dispose de plus de 200 nouvelles fonctionnalités (mais où sont-ils allés les chercher ?). La traduction du manuel est en cours, et sera livrée en update à tout utilisateur enregistré.
• Parallèlement, le livre "Understanding Imagine" sera mis à jour pour la version 3.0. Vitepro confirme que contrairement à ce qui a été annoncé, ils sont les seuls à avoir les droits de traduction sur cet ouvrage. A surveiller, donc.
• Toujours parallèlement à Imagine 3.0, Vitepro à signé l'exclusivité de traduction et de diffusion d'Essence, cet utilitaire

Fax...

Nous vous l'annoncions dans notre numéro 60, il est sorti : Amiga Storm numéro 1, qui se présente comme "la revue qui fera remonter les ventes de l'Amiga dans le milieu professionnel", daté décembre/janvier est vendu au prix de 15 F chez Vidéo Invasion, Phase, et peut-être bientôt MAD (ça négocie sec), ainsi que par correspondance à l'adresse suivante :
Amiga Storm, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.

●

Corsaire Production TV, association sans but lucratif déclarée sous le numéro 3/07304 en sous-préfecture de Massy-Palaiseau (91), étudie toute proposition de location et vente de matériel pour l'élaboration d'un projet de télévision locale temporaire par réseau hertzien (régie, caméra, magnétoscope 8mm ou Hi8, émetteur, intercom, éclairage, sonorisation...). Les seuls ordinateurs autorisés sur le plateau seront des Amiga ! Les dossiers doivent parvenir avant fin janvier 1994 à Corsaire Production, La Rocade, 91160 Longjumeau.

●

de génération de textures algorithmiques. Les utilisateurs enregistrés recevront automatiquement la traduction du manuel et l'update pour Imagine 3.0.

• Enfin, perpendiculairement à Imagine 3.0 (il faut bien changer un peu...), Vitepro annonce la distribution exclusive en France des logiciels Clarissa et Adorage de l'allemand ProDAD. Le premier est un puissant utilitaire d'animation, le second un non moins puissant utilitaire de création de présentations. Le prix de ces deux logiciels est identique, 1 150 F TTC. Vitepro, 42, rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves. Tél : (1) 46.38.17.15.

Phoenix CD

Phoenix DP annonce la distribution de CD-ROM pour Amiga CDTV, A570, Amiga CD[32] et Amiga 1200 ou 4000 équipé d'un lecteur de CD-ROM. Au programme, les trois volumes actuels de la collection CDPD (avec entre autres les disquettes Fred Fish numéros 1 à 890 !), les deux volumes de la collection Demo CD (en tout, 1,3 Go de démos), AmiNet CD (le contenu entier de la section Amiga du plus grand BBS américain), les deux volumes de 17 Bits Software, la célèbre collection de DP anglaise. Le prix de chacun de ces CD-ROM varie entre 250 et 350 F.

D'autre part, et à partir de ce mois de janvier, Phoenix assurera la distribution des premiers CD-Vidéo au format MPEG compatibles Amiga CD32 équipée du module FMV. Sont prévus des clips vidéo, ou encore des films en V.O.

Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau CEDEX. Tél : (16) 59.82.95.00.

PAO beaucoup plus

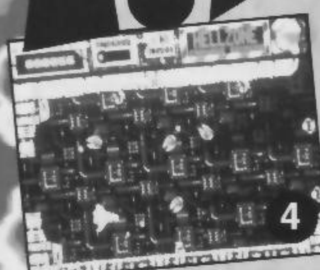
Vidéo Edition Multimédia (V.E.M. pour les intîmes) annonce deux produits majeurs pour l'évolution de la gamme Amiga vers le milieu professionel. D'une part, la version 2.0 de TypeSmith, l'excellent éditeur de polices vectorielles, dont la francisation devrait être terminée au moment où vous lirez ces lignes, et dont nous vous reparlerons plus en détail dans notre prochain numéro. Mais le plus gros "morceau" reste à venir... Il s'agit de la version 3.0 de PageStream (également connu en France sous le nom de Publishing Partner Master). Entièrement "refondu", PageStream 3.0 est tout simplement annoncé comme le meilleur logiciel de mise en page, toutes plates-formes confondues ! Et l'éditeur, Soft Logik Corporation, de le prouver, tableaux comparatifs à l'appui : PageStream dépasse Professional Page 4.1, XPress 3.2 et PageMaker 5.0 ! On attend impatiemment de voir ça... PageStream 3.0 sera disponible en français, vers la fin du mois de février, début mars au plus tard.

V.E.M., 14, rue du Bois Sauvage, 91055 Evry CEDEX. Tél : (1) 64.97.96.54.





Les Jeux les plus funs



TANX
Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir de votre canon.
5 DRAGON TILES
Simplement le meilleur MahJong sur Amiga
EMERAUDE EMPIRE
Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'au lecteur sans vous faire latter.
Disquette réf : AM 1



WELLTRIX
Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super.
CARD SHARP
Cinq réussites de cartes pour les plus patients.
Disquette réf : AM 9

4 HELLZONE I et II
Un shoot 'em up horizontal qui vous emmène au coeur d'un complexe Hi-Tech rempli d'ennemis.
OBLIVION
Un jeu mythique, sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.
Disquette réf : AM 300



KLAKTRIX
Une variante de Tétris, regroupez les couleurs
DR MARIO
Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.
TESERRE
Un Tétris d'une excellente qualité technique.
THE BRAIN
Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.
Disquette réf : AM 301



7 STRIKE BALL
Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales et de superbes graphismes. Bref, c'est tout bon.
Disquette réf : AM 302

DRIPGAME
Un jeu délirant sur le principe du PacMan avec des super graphismes et des animations rapides.
Disquette réf : AM 305

BALL
Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options.
MICROBES
Empêchez l'infection en tirant sur les microbes.
E-TYPE
Un shoot'em up dans la tradition des Astéroïds.
Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE
Pourfendez les manants qui cherchent à envahir votre château. Vous êtes un fier chevalier parbleu. Alors défendez votre château et méritez les faveurs de la princesse.
Disquette réf : AM 307

KASTEL KUMQUAT
Vous cherchez un trésor dans un château futuriste, des systèmes de sécurité vous méneront la vie dure, des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc...
Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0
Un excellent jeu d'échecs qui dispose de nombreux niveaux de difficulté.
PICK OUT
Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.
Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND
Un superbe jeu de plateaux, vous devez marcher sur toutes les dalles pour passer les niveaux
RUSH HOUR
Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec plein de nouveautés.
Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK
Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essaient de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran et donneront à celui qui les prend des avantages considérables.
Disquette réf : AM 314

3 GIDDY
Vous guidez un personnage et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.
Disquette réf : AM 400

NEBULA
Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.
PICK A BRICK
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mah-Jong avec quelques variantes originales.
Disquette réf : AM 401

2 INTERLOCK
Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs.
TRAILBLAZER
Vous guidez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs...)
QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.
Disquette réf : AM 406

DILEMMA
Emboiter des pièces aux formes tordues pour reformer des carrés n'est pas des plus évident.
ATTAKS
Il faut placer ses pions à coté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO.
NUMBER FUMBLER
Un jeu de taquin qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.
Disquette réf : AM 415

POD
Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total.
Q-BIC
Un clône de Q-Bert, classique du genre.
Disquette réf : AM 416

Les Démos les plus folles



8 TERMINATOR II
Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER.
Disquette réf : AM 117



TECHNOLOGICAL DEATH
Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helks
Disquette réf : AM 324

EXTENSION
Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche
Disquette réf : AM 326

9 INTERFERENCE
L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute, c'est une valeur sure. Toutes nos félicitations aux programmeurs.
Disquette réf : AM 327

NOVA SLIDE SHOW
Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages surnaturels ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre, heureusement, pas souvent.
Disquette réf : AM 426

MIND RIOT
Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées, et le tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.
Disquette réf : AM 427

LETHAL EXIT
Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a aquis une excellente maitrise de la bécane, du grand art.
Disquette réf : AM 429



Erotisme

TETRIS SEX SPECIAL
C'est un Tétris classique à part un petit détail, il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.
Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DIRTY MOVIES
Des scènes pornographiques extraites de films apparaissent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick
Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF
Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.
Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTOPIA
Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.
Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

HOT SHOTS
Cette démo pornographique mérite le nom de mégadémo car sur une musique entraînante, elle alterne des images et des animations X de très bonnes qualités.
Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 EROTIC SLIDE
Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.
Disquette réf : AM 318
Disquette réservée aux adultes

GREAT JEAN MARC ADVENTURE
C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.
Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MY FAIR LADY
Toutes une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.
Disquette réf : AM 121
Disquette réservée aux adultes



Sélection - Sélection

Tous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

Les plus pratiques

KICKSTART 1.3
Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200. Il transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.
Disquette réf : AM 24

KICKSTART 2.0
Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec 1 Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.
Disquette réf : AM 25

UTILITAIRES 1
Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées), UPD (associe des ressources sonores aux différentes actions) et encore beaucoup d'autres.
Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2
Une foule d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évite le cliquetis des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...
Disquette réf : AM 29

12 COLOR IT
Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.
Disquette réf : AM 328

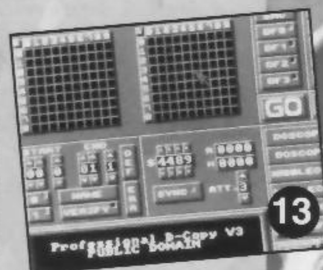
GINA 2.0
Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout la dedans, etc...)
Disquette réf : AM 28

13 COPIEURS
Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autre sur le 500+, 600 ou 1200.
Disquette réf : AM 432

COMPTABILITÉ
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Idéal pour tenir à jour vos comptes.
Disquette réf : AM 431

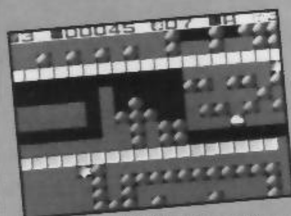
14 PROTRACKER 3.1
Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.
Disquette réf : AM 430







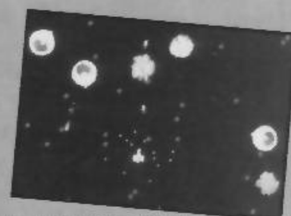
F.I. vous offre



CAVERUNNER et **TRANSPLANT**

Le plus fendant des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue.

Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant.



Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500. Ils fonctionnent sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.
Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994

Bon de COMMANDE à retourner à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au **83 90 28 00**

NOM ____________ PRENOM ____________
N°____ RUE ____________
Code postal ________ VILLE ____________
Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ Chèque ○ Mandat
○ Carte de crédit Nom ____________
Numéro de carte ____-____-____-____
Date d'expiration __-__

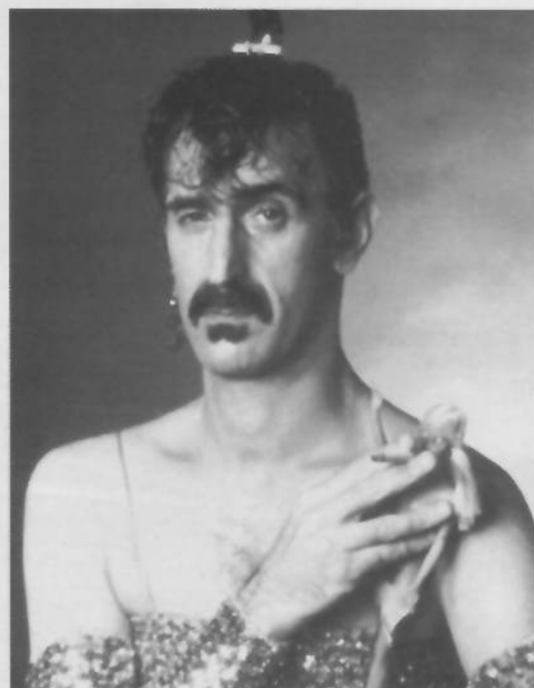
○ Je commande____ disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau.		Frs
○ Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port.	0	Frs
Frais de port	15	Frs
TOTAL		Frs

Liste des disquettes commandées : ____________

NEwS...

Hommage : Frank Zappa

Créateur du mythique groupe *"The Mothers of Invention"*, Frank Zappa était non seulement un guitariste sur-doué *(Watermelon in Easter Hay)*, un fin compositeur *(Piano Introduction to Little House I used to Live in)*, un expérimentateur averti (Wah Wah Pedal, Moog Synthesizer, Video Effects - 200 Motels -, Synclavier), mais aussi un réel découvreur de talents (George Duke, Jean-Luc Ponty, Steve Vai, Terry Bozzio, et tant d'autres !). Dernier des "papes" de la Pop Music des années 60/90, ce fils d'immigrés Franco-Arabo-Italiens, éternel révolté, avait fini, au terme d'une longue carrière (ponctuée d'une production discographique phénoménale !), par être enfin reconnu par ses pairs. Plus populaire en Europe qu'aux Etats Unis, c'est le moindre de ses paradoxes, il sera même, au début des années 90, conseiller puis ambassadeur itinérant du jeune



président-poête tchèque Václav Havel.
Miné par un fatal cancer de la prostate, il consacrera ses dernières forces à la lutte politique (il sera, pendant un moment, candidat à la Présidence des Etats Unis face à Russ Perrot et Bill Clinton !) et, surtout, à la remastérisation d'une grande partie de sa production vinyl.
Touche-à-tout de génie, Frank Vincent Zappa, j'ose le dire, aura été à la musique ce que Salvador Dali fut à la peinture et Federico Fellini au cinéma de notre 20e siècle.
On peut se trouver en plus mauvaise compagnie...

Antoine Occhipinti

DOSSIER

Dossier réalisé par
Sébastien Lubrano et Carlos Récatala

LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 93

La production ludique s'est avérée des plus florissantes en 1993, et c'est tout aussi bien parti pour 1994. C'est pourquoi réaliser un dossier sur les meilleurs jeux de l'année s'imposait.



Les jeux de réflexion se voient dotés d'humour (Lemmings II) et de superbes graphismes (Syndicate, Dune II)... Les jeux de plates-formes concurrencent dignement les consoles (Zool, Oscar). L'Amiga 1200 ne se contente pas d'avoir de simples adaptations ! La CD[32] s'affiche déjà avec d'excellents titres ! Le Père Noël est passé et les étrennes aussi. Et le pire, c'est que vous ne savez peut-être pas encore comment dépenser l'argent que vous avez reçu ?
Une première solution consiste à envoyer vos dons à l'AAGP (l'Association des Amis des Gentils Pigistes) dont je suis le trésorier, membre fondateur, secrétaire, membre honoraire, membre d'honneur et unique souscripteur... La seconde consiste à regarder ce dossier, le décortiquer et à choisir les jeux que vous n'avez pas encore pu vous faire offrir...

Comment ?

Trêve de plaisanterie (quoique...), quelques petites explications sur notre choix et système de notations s'imposent. Nous avons décidé de vous présenter que 21 jeux. En effet, une sélection s'imposait, impossible de tout présenter. Bien sûr, d'autres jeux sont très bons, excellents même, mais il fallait choisir ! Des raisons techniques nous limitaient à ce nombre. Trois et sept sont des nombres magiques, et comme trois fois sept font vingt-et-un, vingt-et-un (vous le préférez écrit en chiffres ? No problemo : 21) est lui aussi un nombre magique chargé de magnétisme. D'ailleurs, en lisant ces pages, vous vous sentirez investit d'une surpuissance divine...
Le tableau avec le système de notation sur 10 permet d'avoir toutes les caractéristiques du jeu en un seul coup d'oeil. Les notes sont assez sévères. Nous avons en effet ré-échelonné notre système en fonction des jeux testés. C'est à dire que si nous avions présenté tous les jeux de l'année, il va de soi que le "total" aurait eu un bonus de +3, au moins ! Le "Ha! Ho!" représente la première impression qu'a donné le jeu (certains appelaient ça le "Rááh, lovely !"), ainsi que l'appréciation de la rédaction en fonction du temps que l'on a passé dessus entre deux bouclages...
En un second coup d'oeil, vous verrez toutes les caractéristiques techniques en corrélation avec votre système (j'étais sûr qu'un jour j'arriverais à utiliser le mot "corrélation" !). L'avis "Pour/Contre" met en relief les avantages et défauts du jeu, le commentaire étant en effet principalement dédié à son scénario. ■

L'année 1993 a été une année riche en évènements jeux. 1994, s'avère être aussi pleine de promesses.



THE LOST VIKINGS
Interplay



Nous voilà, avec ce jeu, revenu quelques années en arrière. The lost vikings met en scène trois vikings : Olaf the Stout, Baleog the Fierce et Erik the Swift. Par une belle nuit d'automne, après une dure journée de travail, ils vont être capturés dans leur sommeil par le vaisseau spatial de Tomator. Ils vont se réveiller dans le vaisseau, véritable labyrinthe volant, et votre but est de les mener jusqu'à la sortie pour qu'ils puissent retrouver leur petit village paisible. Chacun possède ses propres caractéristiques et vous devrez les combiner au mieux pour combattre tous les dangers. Tout au long de votre aventure, vous devrez récolter certains bonus, parler à des créatures étranges qui vous donneront des renseignements très précieux. Le jeu se déroule en tableaux dans lesquels vous devrez à chaque fois trouver la sortie puis de temps en temps vous emprunterez d'étranges tourbillons qui vous feront visiter plusieurs époques. Les graphismes sont plaisants ainsi que la musique mais le scénario reste peu original.

Graphisme :	7/10
Animations :	7/10
Son :	8/10
Jouabilité :	9/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL : 15,2/20	

Pour : la maniabilité des personnages est excellente ainsi que le concept de jeu avec trois héros aux caractéristiques différentes.

Contre : l'intérêt du jeu.

Configuration :
fonctionne sur tous les types d'amiga. Nécessite 1Mo de RAM. Peut se jouer sur disquettes ou sur disque dur. Se joue au joystick ou au clavier. La notice et le jeu sont en français.

FLASHBACK
Delphine Software



Vous avez sûrement connu le célèbre Another World, voici la réplique avec Flashback. Dans ce jeu vous incarnez Conrad, qui pour la fin de ses études a réalisé un appareil permettant grâce à la densité moléculaire de détecter les extraterrestres vivant sur terre. Ces derniers l'apprenant, ils vont capturer Conrad, lui faire un lavage de cerveau puis détruire le détecteur. C'est alors que vous vous réveillez dans un monde futuriste, le premier niveau se déroulant dans une jungle complètement artificielle. La mission que vous devez accomplir est de retrouver la mémoire et surtout de revenir sur votre chère planète. La prise en main des différentes actions que peut faire Conrad n'est pas chose aisée, surtout si vous jouez au joystick, mais l'effort en vaut la peine. Les mouvements du personnage, par souci de réalisme, ont été réalisés à partir de ceux d'un homme filmé puis digitalisé : c'est réellement un régal de le voir se déplacer, tellement les mouvements sont réalistes. Les décors sont très riches et le souci du détail est de rigueur : lorsque vous tirez avec votre revolver, les éclats que provoque la balle ne sont jamais identiques. Les bruitages et la musique sont aussi remarquables. Chaque tableau est en fait un monde différent : vous débarquez dans une pseudo jungle, vous devrez ensuite effectuer certaines missions dans la ville pour gagner de l'argent et j'en passe...

Graphisme :	8/10
Animations :	9/10
Son :	8/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL :	**17/20**

Pour : le réalisme et la précision des détails. L'intérêt varié du jeu (rapidité, réflexion, aventure).

Contre : intérêt trop centré sur le beat'em up.

Configuration :
fonctionne sur les Amigas 500, 500+, 600, 1000, 2000, 3000. Nécessite 1Mo minimum. Ce jeu est installable sur disque dur. Se joue au joystick ou au clavier. La notice et le jeu sont en français.

SUPER FROG
Team 17



Cette fois-ci Team 17 a encore frappé très fort comme à son habitude. Voici la super grenouille qui va sûrement devenir la rivale du personnage de Zool pour devenir la mascotte de l'Amiga. A l'origine un couple est brisé par la disparition de la charmante et belle princesse, son élu de coeur va être transformé en misérable grenouille et celle-ci va devoir retrouver sa belle pour reprendre son aspect humain. Grâce à une potion magique, la pauvre petite grenouille va devenir Super Frog qui va être capable de sauter très haut et d'anéantir ses ennemis en leur retombant sur le crâne. Par la suite, en récoltant des bonus, elle pourra voler et même lancer de grosses boules vertes tuant sur leur passage les monstres méchants. L'histoire commence dans la forêt: vous aurez des fosses à franchir, des sauts vertigineux à effectuer à l'aide de trampolines, pleins de monstres à tuer... Le but du jeu est à chaque niveau de récolter un certain nombre de pièces d'or pour pouvoir passer au niveau suivant. La difficulté réside dans le fait que certaines pièces d'or sont cachées dans des lieux secrets et il va falloir que vous trouviez les passages très bien dissimulés pour y accéder.

Graphisme :	8/10
Animations :	8/10
Son :	7/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	8/10
TOTAL : 15,6/20	

Pour : les graphismes sont simples mais agréables comme tout dessin animé. L'animation est superbe. Réponse instantanée de la grenouille au moindre mouvement du joystick.
Contre : durée de vie un peu courte.

Configuration :
fonctionne sur tous les types d'Amiga. Nécessite 1Mo de RAM. Se joue uniquement sur disquette. Se joue au joystick. Notice et jeu sont en anglais.

DESERT STRIKE
Electronic Arts



La guerre du Golfe prend nouvelle tête avec ce jeu surnommé Return to the Gulf. Bien que toute possibilité de confusion soit écartée, les similitudes entre la guerre et ce jeu sont trop flagrantes. Vous prenez la place des américains qui lancent une offensive armée contre les forces ennemies. Mais malheureusement les unités au sol et les quelques chasseurs sont trop peu nombreux pour percer les lignes de force adverses. Pour pallier à ce manque, une troupe d'hélicoptères Apache AH-64 débarque sur la côte. L'un des valeureux pilotes de cette escadrille devra s'infiltrer dans les lignes de défense. Vous devrez, grâce à un système de pilotage très simplifié, détruire un certain nombre de sites ennemis afin de mettre à terme chaque mission. Le jeu peut s'apparenter à un shoot'em up avec toutefois une pointe de réflexion et de stratégie. Il est composé au total de 4 missions, dans la première vous allez décollez d'un porte-avion et devrez rejoindre la côte afin d'accomplir les objectifs fixés. La mission ne le spécifie pas mais vous pouvez tout de même venir en aide à vos compagnons au sol en les embarquant dans votre hélicoptère. Vos missions seront variées et de plus en plus stratégiques quant au choix des armes, à l'utilisation optimum du carburant.

Graphisme :	7/10
Animation :	7/10
Son :	7/10
Jouabilité :	7/10
Oh ! Ah ! :	8/10
TOTAL : 14,4/20	

Pour : les graphismes sont soignés ainsi que ses bruitages. Les missions sont intéressantes.

Contre : scrolling multidirectionnel haché.

Configuration : fonctionne sur tous les types d'Amiga.

Nécessite 1Mo de RAM. Se joue uniquement sur disquette. Se joue au clavier, à la souris ou au joystick. Notice en français et jeu en anglais.

STREET FIGHTER II
Capcom



Il est inutile je crois de vous présenter ce célèbre jeu qui a fait le bonheur des salles d'arcade ainsi que des possesseurs de la Super Nintendo. C'est le jeu de bagarre le plus populaire de l'histoire. Vous incarnez un des personnages que vous propose le jeu, chacun ayant ses propres caractéristiques et surtout son super coup ravageur. Vous avez le choix entre Ryu, disciple du Maître Shen Long, avec sa boule de feu et son dragon punch ou bien encore Blanka, la créature mi-homme mi-bête, qui peut lancer une décharge de plus de 1000 Volts, et bien d'autres. Lorsque vous jouez tout seul, vous devrez affronter tous vos adversaires un par un, dans un pays différent à chaque fois. Les combats se déroulent la plupart des fois dans la rue, où les badauds s'arrêtent pour assister à votre spectacle. Lorsque vous jouez à deux, vous devez gagner 2 rounds pour emporter le combat. Le maniement au joystick reste assez difficile car les coups différents sont nombreux, l'utilisation d'un pad est l'idéal. En comparaison avec la version sur Super Nintendo, les graphismes sont moins beaux mais restent acceptables, la fluidité des mouvements est plus saccadée mais dans l'ensemble le jeu reste une très bonne adaptation du jeu sur console.

Graphisme :	8/10
Animation :	7/10
Son :	6/10
Jouabilité :	5/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL : 13,2/20	

Pour : la multitude de coups différents. Le réalisme des mouvements.

Contre : la difficulté du jeu au joystick.

Configuration : fonctionne sur les Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1200, 1500, 2000, 3000. Nécessite 1Mo de RAM. Se joue uniquement sur disquette. Se joue au joystick. Notice en français et jeu en anglais.

THE CHAOS ENGINE
The Bitmap Brothers



The Chaos Engine ! Machine démoniaque s'il en est, fruit de l'imagination féconde d'un savant fou qui a réussi à bouleverser tout votre environnement. Deux êtres à l'apparence humaine, sont renvoyés pour la détruire. Vous devrez alors choisir entre avoir votre ordinateur ou un ami comme coéquipier. Vous n'aurez que l'embarras du choix parmi huit tueurs fous acharnés. (Déjà un tueur fou c'est pas mal, mais un tueur fou acharné alors là!) Etre le clerc qui veut évangéliser, le gentleman qui présente son mode de vie, les divers repris de justice, vous n'aurez que l'embarras du choix. Les Bitmap Brothers ont fait fort, très fort avec cettre excellent bat'em all. L'action prime dans ce jeu mélange de Guntlet et de Alien Breed. Les niveaux sont variés et excellents aussi bien, sur le plan graphique que musical. L'ambiance est particulièrement prenante. Les mots ne peuvent pas illustrer toute les sensations qui se dégagent de ce jeu, c'est pourquoi je m'arrêterai là !

Graphisme :	8/10
Animation :	8/10
Son :	8/10
Jouabilité :	7/10
Oh! Ah! :	8/10
TOTAL : 15,6/20	

Pour : l'ambiance graphique et sonore, le choix des personnages, l'action soutenue
Contre : en cherchant bien on pourrait éventuellement reprocher la faible variété d'adversaires, mais c'est vraiment en cherchant bien...

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM, pas d'installation HD possible, joystick, notice en français jeu en Anglais.

OSCAR
Flair Software

Le premier jeu de plates-formes sur la CD[32]. Oscar, célèbre metteur en scène troll, s'est fait voler toutes ces recompenses à la sortie d'un festival ! Il n'a plus qu'à les retrouver en les cherchant dans les sept cinémas qui environnent l'endroit où le festival a eu lieu. Sept cinémas. Sept films différents. Sept mondes pour sept statuettes. Chaque film nous fait voyager à travers des décors différents : western, préhistoire, dessins animés, horreur, espace, guerre, jeux TV. Oscar, pour mieux se fondre dans le décor, change de costumes à chaque niveau. Voilà pour l'essentiel. Le reste n'est qu'émerveillement pour les yeux et les oreilles. Nintendo a un plombier obèse comme héros, Séga a un porc-épic irascible. Face à ces adversaires, la CD[32] a toutes les chances d'avoir un gentil Troll tout mignon comme mascotte...



Graphismes :	9/10
Animations :	7/10
Sons :	8/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL : 15,6/20	

Pour : le nombre de niveaux à explorer (28 en tout !), la richesse musicale et graphique, la convivialté et sympathie qui se dégage de ce jeu.
Contre : et ceux qui n'ont pas de CD[32], verront-ils Oscar sur leur Amiga ?

Configuration : 1 CD[32], 1 joystick, de l'endurance.

ALIEN BREED 92 : SPECIAL EDITION
Team 17

Ce jeu reprend le thème d'Alien en apportant une vision et un principe à la Guntlet. Le but est de sortir d'un niveau pour se retrouver dans un autre encore plus complexe dont il faut sortir car un autre niveau vous attend et ainsi de suite. Il y a un total de 12 niveaux pour cette édition. A part tirer sur vos ennemis, vous pouvez récolter des munitions ou des clés afin de tirer sur de nouveaux ennemis. En effet, la réflexion n'est pas à compter du côté des atouts de ce jeu. Remarquez que nous sommes dans un beat'em all pur et dur alors la réflexion vous savez ma bonne dame c'est comme tout, c'est plus ce que c'était... Mais là je m'égare. Tous les ingrédients pour vous mettre dans une ambiance angoissante sont réunis : décors fins mais sombres, l'Alien qui surgit quand il ne faut pas.



Graphismes :	8/10
Animations :	7/10
Sons :	8/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL : 14,2/20	

Pour : les graphismes, le nombre de missions, l'ambiance.

Contre : faut vraiment chercher

Configurations : tous les Amiga, 1 Mo de RAM, joystick nécessaire, notice en français.

ZOOL : NINJA OF THE NTH DIMENSION
Gremlin Graphics

Le succès du Ninja de la Nième dimension n'est plus à prouver ! Ces carnages de bonbons, de disques, et de jouets sévissent pour notre bonheur sur tous les systèmes de Commodore. Chaque version exploite à fond les capacités de son support. Une version spéciale 1200 est sortie tandis que la CD[32] n'est pas en reste grâce à sa version on ne peut plus rapide et remarquablement bien animée. L'histoire de Zool est connue par tous. Mais pour le plaisir, je vais vous la conter ne serait-ce qu'une fois de plus : vous rentrez du travail avec votre navette spatiale lorsque vous échouez sur une planète inconnue. Pas moins de 7 mondes devront alors être franchis, chacun comportant trois tableaux, avant de pouvoir quitter cette planète. Les bonus sont nombreux et bienvenus : vie supplémentaire, projectile, effet de dédoublement. Les adversaires sont aussi marrants que nombreux. La vitesse des animations est plus qu'impressionnante.



Graphisme :	8/10
Animations :	9/10
Sons :	8/10
Jouabilité :	8/10
On! Ah! :	8/10
TOTAL : 16,4/20	

Pour : la vitesse, les scrolling différentiels, le nombre de tableaux de bonus et d'adversaires.

Contre : les musiques qui auraient pu être meilleures.

Configuration : tous les Amiga (CD[32] comprise). Pour les ordinateurs, 1 Mo de RAM, 2 Mo pour 1200, installation sur HD impossible, notice en français, écrans en anglais, joystick.

AMIGA AROUND THE WORLD

Tout comme en France, la presse étrangère fête Noël et le Nouvel An à sa manière. Pas un seul de nos confrères étrangers n'est passé à côté de l'évènement. Tous offrent de nombreux cadeaux à leurs lecteurs les plus fidèles.

A l'occasion des fêtes de fin d'année, nous avons tenu à vous présenter la presse étrangère sous un jour un tout petit peu différent de ce que nous avons l'habitude de faire. En effet, depuis le temps que nous vous parlons de nos confrères étrangers (alors qu'eux ne disent pas un mot sur nous, quelle ingratitude !), nous n'avons pas encore parlé de leur politique rédactionnelle d'une manière globale.

Or, la politique rédactionnelle d'un magazine est quelque chose de particulièrement intéressant à étudier, car elle est toujours à la fois fonction et représentative de l'état du marché dans le pays concerné. Prenez par exemple l'Angleterre, où l'Amiga se vend comme des petits pains aux adolescents boutonneux qui ne demandent qu'à brancher un joystick et s'éclater sur les derniers jeux en vogue : des magazines comme Amiga Action, Amiga Format sont de fait essentiellement dédiés au jeu. En Allemagne, pays dans lequel le domaine public est certainement le plus développé au monde, Amiga Magazin consacre plus d'un tiers de sa pagination aux logiciels gratuits. Bref, la presse spécialisée a toujours représenté une excellente vitrine de l'état d'un marché donné. Personnellement, je trouve cela passionnant. Pas vous ?

Amiga Format (UK)

Amiga Format est sans doute celui qui fait le plus fort en la matière. Déjà, le nombre de pages du bébé de Future Publishing a fait un bon spectaculaire et atteint les 262 pages tout en couleurs (oui, je sais, ça fait rêver...), dont au moins et à vue de nez, 40% de publicité. Pas de doute, la perfide Albion s'est bel et bien imposée comme la "Terre Promise" de l'Amiga en Europe...



Deuxième cadeau d'Amiga Format à ses lecteurs, et en plus des deux disquettes de couverture habituelles, le "guide Amiga Format de l'utilisateur débutant" (traduction toute relative et parfaitement libre de "the Amiga Format bumper book of Amiga hints and tips"). Bref, ce sont 100 pages au format "livre de poche" bourrées de conseils, trucs et astuces d'utilisation quotidienne de l'Amiga : Workbench, imprimantes, disques durs, mémoire, graphisme, vidéo, musique... Si l'anglais ne vous rebute pas trop, ce guide est tout simplement indispensable !

Troisième cadeau : après Imagine 2.0, Amiga Format s'offre le luxe de mettre sur sa disquette de couverture, l'extraordinaire SuperJAM!, dont notre Tonton Antoine national a déjà eu l'occasion de vous dire tout le bien qu'il en pensait.

A l'intérieur du magazine, quelques rubriques intéressantes : les cadeaux que les développeurs anglais aimeraient que Commodore leur fasse ; un catalogue d'idées-cadeaux ; un reportage sur le piratage, présenté comme le pire fléau de l'informatique (on s'en doutait) ; des tests de jeux et des previews comme s'il en pleuvait (d'ailleurs, il en pleut réellement !) ; un guide "pas à pas" pour transformer un A1500 en A4000 (enfin, presque) ; des tests de logiciels "sérieux" (One Stop Music Shop, Montage 24...) ; du domaine public ; des démos ; un mini-dossier sur les extensions pour l'A1200 ; de la programmation ; du courrier des lecteurs, et... Pas de raton laveur, mais David Pleasance, le boss de Commodore UK, qui raconte avec émotion les meilleurs moments de l'année 93. Les pires, aussi.

Bon, on ne le répètera jamais assez, Amiga Format est la référence en matière de presse spécialisée Amiga, et pas seulement au Royaume Uni. C'est un exemple que beaucoup de magazines en Europe devraient suivre.

Amiga Shopper (UK)

A côté, Amiga Shopper fait un peu "parent pauvre"... Bien qu'également édité par Future Publishing, Amiga Shopper se positionne dans un créneau nettement moins ludique qu'Amiga Format. Cela s'en ressent sur la pagination, qui ne propose "que" 132 pages, et pas toujours quadrichromiques. Il n'empêche que pas une seule de ces pages n'est consacrée au jeu, ce qui est tout de même un véritable tour de force !

Le dossier comparatif de ce numéro de décembre, porte sur les scanners couleurs, qu'ils soient à main ou à plat. Mécanique, logiciel et résultats obtenus sont savamment disséqués et comparés. Si l'aventure du scan vous tente, n'hésitez pas à jeter un oeil sur ce dossier très bien réalisé.

Suit un test de Brilliance, le logiciel de dessin True Color de Digital Creations. S'étendant sur cinq pages, ce test est certainement le plus complet qu'il m'ait été donné de lire sur ce logiciel. C'est d'ailleurs là l'une des forces d'Amiga Shopper, que de proposer à ses lecteurs des tests certes légèrement plus tard que la concurrence, mais également beaucoup plus poussés.

Autre domaine de prédilection d'Amiga Shopper, le courrier des lecteurs. Une grande majorité de la pagination lui est consacrée, et nos petits copains Amigaphiles anglais ne s'en privent pas. Tous les domaines possibles et imaginables sont abordés, depuis le débutant qui n'arrive pas à formater une disquette (véridique !) jusqu'au programmeur expérimenté qui recherche des infor-

mations sur les chips AGA, en passant par ARexx, la vidéo, etc. Le système des questions-réponses adopté par Amiga Shopper est parfaitement efficace.

Allez, on ajoute un petit peu de programmation (principalement en Amos et Blitz Basic), une initiation au Shell, à la 3D via Imagine, des tests de matériels et logiciels nouveaux, du domaine public... Et on obtient le sommaire complet d'Amiga Shopper numéro 32. Encore un exemple à suivre sur pas mal de points.

Amiga Action (UK)

Europress, l'éditeur des incontournables Amos, Easy Amos et Amos Professional, est également et avant tout éditeur de magazines outre-manche, et ce pour toutes les plates-formes du moment. Dont l'Amiga, bien sûr, auquel Amiga Action est totalement dédié.

Ici, on ne fait pas dans le détail, et seul le jeu est pris en compte. Si vous n'aimez pas, passez votre chemin et allez voir du côté de chez Amiga Shopper de Future Publishing...

Donc, Amiga Action, ce sont 112 pages entièrement consacrées au jeu. Tests, news, previews, reportages sur les compagnies de développement, trucs et astuces, etc. sont au rendez-vous. Ah, un petit peu de domaine public également, c'est inévitable, et puis du courrier des lecteurs, parce qu'il faut bien montrer aux lecteurs que leur opinion est importante et qu'on en tient compte chaque fois qu'on le peut. Bref, avec Amiga Action, vous avez un "Tilt" ou un "Joystick" entièrement consacré à l'Amiga. Je comprends que les anglais achètent.

L'une des particularités d'Amiga Action, est sans doute d'être le seul à offrir chaque mois non pas une, ni même deux, mais carrément trois disquettes de couverture, bourrées de versions de démonstration de jeux récents. Ainsi par exemple, retrouve-t-on ce mois-ci des démos de "Bob's Bad Day" de The Dome, "Campaign 2" d'Empire, "Charlie, the XMas chimp" de Brian Bell, "Jack the ripper" de Mirage, et "Goochy classic match" d'Audiogenic. Rien que ça. Bon, évidemment, vous allez me dire : "ben oui, mais moi, j'aurais préféré une démo de "Frontier" ou "Aliend Breed II", et je ne pourrai pas vous donner entièrement tort. M'enfin, il faut tout de même savoir que les jeux offerts par Amiga Action sont entièrement jouables, et que la seule différence qu'ils présentent avec la version commerciale, est d'être bridés en nombre de tableaux. En d'autres termes, vous avez avec ce numéro cinq jeux entièrement jouables et totalement gratuits. Qui dit mieux ?



Amiga Computing (UK)

Amiga Computing est également un petit bébé d'Europress, qu'on pourrait qualifier de mélange des trois précédents. De tous les magazines britanniques, c'est celui dont la formule se rapproche le plus d'Amiga Revue (même si les moyens sont différents, que voulez-vous ma pauvre dame, on n'a rien sans rien...). On y trouve tout ce que l'utilisateur d'Amiga a besoin de savoir pour vivre au mieux ses relations quotidiennes avec sa machine : des news, des tests de matériels et logiciels sérieux (l'imprimante Fargo de Primera (tiens, tiens, j'ai déjà vu ça quelque part), la carte Piccolo, la carte Peggy FMV, LightRave, Pegger), des trucs et astuces d'intérêt général aussi divers que variés (Workbench, ARexx, vidéo, musique, télécommunications, mise en page), et bien entendu, l'incontournable rubrique jeux, qui occupe tout de même une place non négligeable de la pagination d'Amiga Computing.

Plus particulièrement intéressants dans



ce numéro, sont deux mini-dossiers, le premier consacré aux extensions de mémoire pour l'A1200, et le second, aux disquettes : comment ça marche, ce qu'il faut faire et ne pas faire pour prolonger leur durée de vie, etc. On notera également la présence d'un guide "pas à pas" d'installation d'un disque dur en interne dans l'A1200, un article fort intéressant sur le Video-Toaster de NewTek, ainsi qu'une page complète sur l'augmentation de la TVA en Angleterre, et donc du prix de vente d'Amiga Computing !

Pour terminer, juste un petit mot sur les deux disquettes de couverture : la première contient Take 2, un utilitaire multimédia de Rombo Productions, qui permet de mixer animations et sons pour créer des présentations. La seconde disquette contient quant à elle Fusion Paint, que tout le monde connaît, ainsi que plusieurs programmes du domaine public, dont l'incontournable MagicMenu, qui redessine les menus d'Intuition de façon nettement plus esthétique.

Amiga Magazin (D)

Notre confrère allemand, édité par le célèbre Markt & Technik (le Micro-Application teuton, en quelque sorte), propose un numéro spécial janvier 1994 (en France, on appelle cela un numéro spécial rentrée), avec au sommaire un dossier sur le graphisme et l'animation 3D, et un dossier comparatif Amiga/Mac/PC sous-titre "David contre Goliath", du genre : "quelle machine est la meilleure pour le graphisme, la bureautique et la mise en page". Je vous laisse deviner la réponse. On trouvera également un dossier comparatif sur les cartes 24 bits pour l'Amiga, dont 10 modèles

REVUE DE PRESSE





sont passés au crible impitoyable d'Amiga Magazin, avec toute la rigueur qui caractérise habituellement nos voisins d'outre-Rhin.
C'est une particularité du marché Amiga en Allemagne qui vaut la peine d'être soulignée : le domaine public (freeware, shareware et autre giftware) connaît là-bas un succès totalement démesuré, à tel point que ce ne sont pas moins de 40 pages (sur un total de 132) qui lui sont consacrées. La formule adoptée consiste tout simplement à tester pleinement, au même titre qu'un logiciel du commerce, chaque domaine public "majeur" : GrabIFF, MagicMenu, DiskSalv, ViewTek, SysInfo, etc. Inattendu, mais fort intéressant.
Allez, une petite anecdocte pour en terminer avec la Germanie : Amiga Magazin est le seul journal dédié à l'Amiga que je connaisse, qui accepte de publier des publicités pour... l'Archimedes d'Acorn.

Amiga World (USA)

Toujours présent malgré son grand âge, le doyen des magazines Amiga reprend un tout petit peu du poil de la bête à l'occasion des fêtes de fin d'année. La pagination, qui avait sérieusement baissé depuis quelques mois, retrouve ici un volume légèrement plus sérieux. Ca fait plaisir à voir. L'essentiel de ce numéro est consacré, une fois n'est pas coutume, au jeu. Amiga World met plus particulièrement l'accent sur l'Amiga CD^{32}, tout comme toute la presse européenne l'a fait voici deux ou trois mois. Les caractéristiques techniques de la machine, les jeux présents et à venir, etc. Le dossier jeu inclut également une compilation de tous les jeux AGA disponibles depuis l'avènement du 1200 (et qu'on a donc de très grandes chances de retrouver un jour sur la CD^{32}).
Un peu plus loin, notre confrère américain termine son dossier en deux parties sur les disques durs, en abordant ce mois-ci le problème côté A500, A1000, A1200 et... CDTV (hé oui !) du problème.

La rubrique vidéo continue quant à elle à parler du VideoToaster de NewTek, le contraire aurait été étonnant.
Au chapître de tests, notons la présence de CygnusEd Professional 3.5, TVPaint 2.0 Professional (cocorico !), ou encore Lightworks Graphics Synthesizer. Un petit peu de jeu pour faire bonne mesure, un peu de courrier des lecteurs, et nous voilà arrivés au terme des 108 pages du numéro de décembre 1993 d'Amiga World. ■



BLADE OF DESTINY : realms of arkania
US Gold



Comme tous Conte qui se respecte, il convient de commencer par le rituel "il était une fois". Donc, il était une fois, dans un paisible et calme monde d'héroïc-fantasy, le bonheur. Bonheur qui se brisa lorsque des hordes de monstres (ennemis, cela va de soi) envahirent votre pays afin de massacrer femmes et enfants, semant le désordre et la désolation. Les hautes autorités confient à six personnes (votre équipe en l'occurence), la noble mission d'aller quérir une épée magique made in Cyclopes. C'est un superbe prétexte pour se promener de villes en villes, trainer dans toutes les tavernes afin d'y soutirer des informations, se battre sur les routes campagnardes afin de rester en vie, tout simplement... Dans cet excellent jeu d'aventure, le moyen le plus efficace pour localiser l'épée consiste à faire usage de diplomatie et de réfléchir au lieu de cogner. Cogner, vous en aurez l'occasion durant les voyages entre les différentes villes. l'espace de jeu est phénoménalement grand, gigantesque.

Graphisme :	7/10
Animation :	6/10
Son :	6/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	8/10
TOTAL :	14/20

Pour : la grandeur de l'espace de jeu, la nécessité d'utiliser la stratégie. Impossible d'avoir des gros Bills dans son équipe
Contre : la complexité de jeu, rebutante au début et l'énorme espace nécessaire sur le HD.

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM, 9 Mo sur le HD, souris, clavier. Notice et écrans en anglais.

ROME AD 92
Millenium



Vous êtes un esclave au temps de l'antiquité Romaine. Votre but essentiel dans ce jeu en 3D isométrique est de gravir tous les échelons sociales afin de devenir empereur ! Votre ambition démesurée, si vous n'avez pas certaines qualités essentielles, ne servira à rien . Voler, soudoyer, menacer, mécéner, jouer aux jeux, se battre et bien d'autres s'avèreront indispensables pour aider ce pauvre Hector. L'impression de vie est unique. Les personnages vaquent à leurs occupations. Chacun a un planning bien particulier (se baigner aux bains, acheter des esclaves, les faire s'entretuer dans l'arène, gérer ses affaires...). L'humour est toujours présent que ce soit dans la notice ou dans les évènements quotidiens de la ville. Pas moins de six endroits totalement différents (graphiquement, musicalement et au niveau du scénario bien sûr) seront à explorer : Herculaeum, qu'il faudra fuir à cause d'une explosion volcanique; Rome où vous devrez arriver à approcher l'Empereur; Britannia qui devrait vous permettre de vous illustrer sur le champ de bataille, pour n'en présenter que quelques-uns.

Graphisme :	8/10
Animation :	8/10
Son :	8/10
Jouabilité :	7/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL :	16/20

Pour : la beauté des graphismes et la qualité de la bande sonore, le scénario et l'univers qui en découle, la réelle vie qui existe autour de vie.
Contre : Rien !

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM, installation sur HD possible, souris. Notice et écrans en français

ISHAR II : messagers of doom
Silmaris



La digne suite du célèbre jeu de Silmaris. Vous incarnez Zurbaran, prince d'Ishar. Les mages du royaume vous préviennent que l'ignoble, infâme et terrible Shandar désire s'attaquer et détruire votre pays. Vous devez constituer une équipe (sauf s'il vous reste sous la main celle d'Ishar qui est réutilisable). Les personnages sont aussi variés qu'intéressants (Elfes, Clercs, Hypnotisuer, Barbares, Mages, Guerriers, Clercs). Chaque type dispose de caractéristiques particulières ainsi qu'une inclinaison vers le bien ou le mal bien définie. Pas moins de 400 000 écrans défileront devant vos yeux ! Enrichie par rapport au premier du nom, le scénario s'avère plus complexe et l'utilisation de potions magiques nécessite pratiquement des talents de cordons bleus ! C'est un véritable plaisir que de se promener et d'écouter les petits oiseaux et tous les bruits inquiétants tant l'enveloppe sonore et graphique s'avère une réussite.

Graphisme :	8/10
Animation :	6/10
Son :	8/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL :	14,8/20

Pour : la vaste étendue de jeu, les fiches de persos complètes et complexes, gestion des recettes de cuisine, de magie, pardon... Les graphismes et l'ambiance sonore.
Contre : l'animation qui aurait pu être améliorée.

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM minimum, installation sur HD possible, souris. Notice et écrans en français.

DUNE II
Virgin Games

C'est avec plaisir que l'on se replonge dans l'univers de ce superbe monde qu'est Dune. Cette aventure s'éloigne un peu plus des romans de Franck Herbert. De nouvelles maisons et armes ont étés introduites. Le but reste le même : dominer le contrôle de la production d'épices. Tous les moyens sont bons, ou plutôt un seul est efficace. Réduire à néant les unités ennemies. Tout le problème consiste donc à gérer la production d'épices et l'organisation d'une superbe armada. L'armée devra alors être habilement constituée, entre ceux qui garderont vos usines et ceux qui détruiront les bases ennemies. Se retrouver à cours d'épices ou ne plus pouvoir traiter avec la Guilde des Voyageurs, afin d'acheter différents engins, serait catastrophique et fatal ! Vous pouvez choisir votre camp : les gentils et loyaux Atréides, les perfides Ordos ou les cruels Harkonnens. Pas moins de 10 missions seront de toute manière nécessaires pour terminer ce jeu. L'ambiance du jeu est particulièremet prenante.



Graphismes :	7/10
Animation :	7/10
Son :	8/10
Jouabilité :	8/10
Ah! Oh! :	8/10
TOTAL :	**15,2/20**

Pour : l'ambiance sonore et musicale est remarquable. (Les voix digitalisées sont on ne peut plus réalistes). Le dosage de la difficulté est bien réussi.

Contre : la durée de vie. Une fois que le jeu est terminé avec les trois familles, on ne revient plus au jeu. Certes, il faut quand même y arriver...

Configuration : tous les systèmes Amiga, 1 Mo de minimum nécessaire, 1,5 Mo de RAM sur HD pour l'installation, souris, notice et écran en français.

SYNDICATE
Bullfrog

Dans un futur proche, digne de Blade Runner et des meilleurs oeuvres de sciences-fictions, vous dirigez un des Syndicats qui domine le monde. Un peu d'histoire s'impose. Les gouvernements et grandes sociétés sont désormais inefficaces depuis que le CHIP, composant électronique qui surpasse toutes les drogues, est disponible au commun des mortels. Les mafias et autres organisations d'hommes d'affaires deviennent de véritables multinationales qui gèrent innovations technologiques (dans le domaine militaire), taxes, armées et CHIP. Votre but en tant que jeune membre d'un grand Syndicat est de dominer le monde, afin de contenter vos parrains ! Rien de moins ! Il faut donc effectuer certaines missions dans les différents pays de notre bonne vieille terre. Et, il faut bien avouer que c'est assez plaisant d'extorquer des fonds, d'éliminer les membres des autres Syndicats, d'escorter certains employeurs et de "persuader" les civils de devenir des membres actifs de votre Syndicat... Salute Padre...



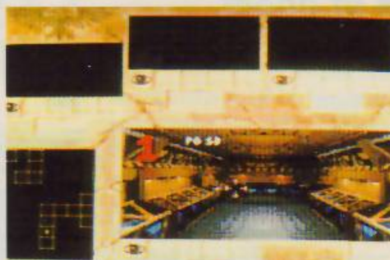
Graphisme :	9/10
Animation :	8/10
Son :	7/10
Jouabilité :	7/10
Oh! Ah ! :	9/10
TOTAL :	**16/20**

Pour : l'ambiance graphique est exeptionnelle, les villes, immenses, disposent de moyens de locomotion. Les piétons et policiers vaquent à leurs occupations. La difficulté y est habilement dosée. La longue durée de vie du jeu.
Contre : la gestion légèrement ardue, au début du moins, des réglages IPA et du labo de technologie. Les mouvements à l'intérieur des batiments rendent difficile la jouabilité.

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM, 1,5 Mo si utilisé avec un HD, installation sur HD possible, souris, notice et écran en français

SPACE HULK
Electronic Arts

Il existe un film de science-fiction excellent : Alien. Il existe un jeu de plateaux basé sur le film : Space Cruisade. Désormais, il existe un jeu vidéo basé sur le jeu de plateaux. Cette adaptation est excellente et retranscrit parfaitement le scénario. Les Space Marines, troupes d'élite, doivent débarrasser l'espace des Genestealers, race d'extraterrestre qui tend à confondre les humains avec des Big Mac ! Pour les éliminer, vous vous retrouvez dans les vaisseaux abandonnés et nettoyez le terrain. Deux modes de jeu sont alors possibles. Le premier orienté vers la stratégie vous permet de contrôler jusqu'à cinq Space Marines. C'est la reprise du jeu de plateau avec le vaisseau vu de dessus. La seconde vous met dans la peau des Space Marines. Vous les dirigez alors un par un. L'action prime alors dans des moments presque gore du plus bel effet. A noter la présence d'un mode d'entrainement, d'une campagne et de toute une série de batailles. L'ambiance sonore, excellente, contribue fortement à certaines frayeurs..



Graphisme :	7/10
Animations :	7/10
Sons :	8/10
Jouabilité :	7/10
Oh! Ah! :	8/10
TOTAL :	**14,8/20**

Pour : le grand nombre de missions, l'ambiance digne d'Alien.

Contre : l'abscence des robots ennemis présents dans Space Cruisade.

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM, pas d'installation sur HD possible, souris, notice en français, écran en anglais.

GENESIA
Microids



Populous a fait nombre d'émules. Ce à tel point que l'on ne parle plus de clône ni de copie tant certaines réalisations s'avèrent remarquables et remarquées. Vous l'aurez compris, Génésia, fait partie de celles-çi. Comme nous sommes plus des mégalomanes en puissance, il nous faut, au moins un peuple à diriger. Le premier problème est que l'on n'est pas seul sur la planète en question. Le second est que nos voisins s'avèrent agressifs. Le troisième est qu'il faut, entre autre, de nouveaux territoires pour faire croitre votre peuple. Pour vous développer, et détruire les ennemis, il faudra mixer entre les bucherons (qui fournissent le bois nécessaire), les architectes (constructeurs par excellence), les inventeurs et l'armée (dont le rôle est de vous protéger et de détruire les ennemis). Simple, n'est-il pas ? Développer trop de bûcherons permettrait un accroissement de la population, mais un manque d'armée provoquerait votre perte, tandis que beaucoup de savants offrent une technologie avancée, mais en attendant qui vous protégera.....

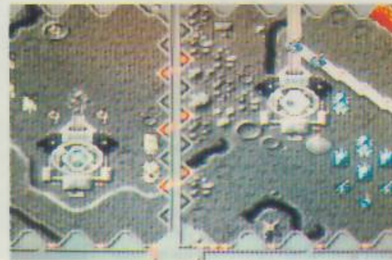
Graphisme :	8/10
Animation :	7/10
Son :	7/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL : 15,6/20	

Pour : la complexité des différents éléments à prendre en compte. La richesse du monde à conquérir.

Contre : la difficulté (nécessaire) pour la première prise en main.

Configuration : tous les Amiga, 1 Mo de RAM nécessaire, installation sur HD possible, souris, notice et écran en français.

BATTLE ISLE '93 : la lune de Chrosmos



Nouvelle mouture du célèbre Battle Isle. Skynet Titan, votre ennemis de toujours, reforme une armée et vous attend de nouveau. Vous combattez afin de pouvoir récolter les fameux "cristaux d'énergie vitale". Il est possible de jouer contre l'ordinateur ou, mieux contre un ami qui a toute les chances de ne pas le rester au fur et à mesure des campagnes... Battle Isle fut le meilleur jeu de stratégie dans son genre. Battle Isle' 93 en reprend fidèlement la succession et se retrouve enrichie de nouvelles armes. Pas moins de 25 engins de tous poils seront disponibles afin d'anéantir votre ennemi !!! Pour ceux qui ne connaissaient pas Battle Isle (mais non, les autres, un peu de décence, ne les montrez pas du doigt en vous gaussant ainsi !), voici, brièvement, le principe du jeu. L'écran est divisé en deux, ce qui fait que les deux adversaires peuvent s'affronter en même temps. Le jeu est alors divisé en deux phases. La première est dédiée aux déplacements de vos troupes. La seconde, aux phases de combats.

Graphisme :	6/10
Animation :	6/10
Son :	7/10
Jouabilité :	9/10
Oh! Ah! :	7/10
TOTAL : 14/20	

Pour : tant et tant de missions que le jeu n'est plus vraiment un data-disc. D'ailleurs, il fonctionne sans Battle Isle. L'apparition de nouvelles troupes.

Contre : la difficulté extrême à certains niveaux, la sobriété des graphismes.

Configuration : tous les Amigas, 1 Mo de RAM nécessaire, installation sur HD possible, souris ou joystick, notice en français, écran en anglais.

LEMMINGS II
DMA Design



Voici le retour des petites créatures bleues avec leur tignasse verte. Vous vous souvenez, celles qui vous ont fait perdre quelques cheveux ou qui vous on fait passer quelques nuits blanches. Les voici dans de nouveaux tableaux où comme auparavant vous devrez les aider à rejoindre la sortie. Le principe de jeu est resté le même, néanmoins quelques petites choses ont changé : tout d'abord vous avez le choix entre douze tribus qui correspondent, en fait, à douze mondes différents. Vous avez le choix entre l'espace, le cirque et bien d'autres. Chaque tribu ayant des lemmings aux caractéristiques différentes. Dans le premier épisode ils pouvaient adopter une dizaine d'attitudes distinctes, maintenant elles sont au nombre de cinquante. Citons pour exemple le lemmings capable de lancer un grappin, celui qui se sert d'un lance-flamme ou bien encore celui pouvant voler à l'aide d'un tapis ou d'un ballon. L'affaire se corse quand il faut les diriger en l'air avec la nouvelle option ventilateur. Il vous faudra ainsi ouvrir le chemin aux 60 lemmings constituant une tribu. Encore une fois, cette version diffère de la précédente car il vous suffit de ramener vers la sortie un seul lemmings pour pouvoir accéder au niveau suivant, les niveaux qui sont au nombre de dix par monde.

Graphisme :	7/10
Animation :	8/10
Son :	7/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL : 15,6/20	

Pour : l'attrait et "l'effet de manque" que provoque le jeu (très rares). La réalisation impeccable.

Contre : on attend le troisième épisode

Configuration : fonctionne sur tous les modèles d'Amiga, nécessite 1Mo de RAM, se joue uniquement sur disquette, se joue à la souris. Notice et jeu en anglais.

NO SECOND PRIZE

Thalion Software



Graphisme :	8/10
Animation :	9/10
Son :	8/10
Jouabilité :	9/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL : 17,2/20	

No Second Prize est un jeu de simulation de course de motos réalisé entièrement en 3D. Juste après le chargement, le jeu commence par une petite introduction dans laquelle on vous fait parcourir une portion de circuit à une vitesse fulgurante, dans le but de vous mettre dans l'ambiance du jeu : réalisme, vitesse, course... On vous propose de choisir un pilote que vous incarnerez tout au long du jeu en ayant évidemment la possibilité de consulter les caractéristiques de chacun. Une fois ceci fait vous pouvez soit vous entraînez, soit vous lancez directement dans le championnat. Pour l'entraînement, à mon avis indispensable pour apprendre à manier la moto, vous avez le choix entre les 20 circuits qui composent le championnat. Entrez maintenant dans la course, après un temps de chargement infiniment petit, vous vous retrouvez face à la route sinueuse qu'il va falloir gérer au mieux pour arriver en tête sur la ligne d'arrivée. Vous allez rapidement vous croire dans une vraie course avec de vraies motos : dans les virages, vous allez pencher la tête tellement la fluidité et la rapidité du jeu sont remarquables, en doublant une moto adverse vous entendez le ronflement de son moteur avec en plus l'effet Dopler (bruit qu'on entend s'éloigner ou s'approcher), lors de collisions vous allez vous cramponnez à votre chaise tellement les chutes sont bien rendues... Mais prenez garde aux collisions car l'état du pilote et de la moto se dégradent et peuvent vous faire abandonner la course avant la fin.

Pour : rapidité, fluidité, réalisme visuel et sonore, beauté et le tout en 3D.

Contre : l'impossibilité de jouer à deux.

Configuration : fonctionne sur tous les types d'Amiga. Nécessite 1 Mo de RAM. Se joue uniquement sur disquettes. Se joue avec la souris. Notice et jeu en anglais.

PGA TOUR GOLF, nouvelle édition

Electronic Arts



Graphisme :	6/10
Animation :	7/10
Son :	5/10
Jouabilité :	7/10
Oh! Ah! :	5/10
TOTAL : 12/20	

Peut-on s'aventurer dans les jeux de golf en espérant mieux faire que le célèbre Links d'US Gold ? Ce dernier possède des parcours d'une grande beauté mais nécessite un 68020 et plus pour ne pas avoir à attendre une éternité entre chaque calcul d'image. Le but de PGA Tour Golf est plutôt de proposer une simulation de golf très réaliste mais un peu moins belle. En effet tous les coups du golf sont réalisables, le choix du club en fonction de la distance et du terrain sur lequel se trouve la balle, la quantité d'effet que l'on désire mettre pour changer la trajectoire... En contre partie, le passage d'une image à une autre est pratiquement immédiat, et il propose certaines options assez fantastiques telles que le parcours que l'on survole juste avant de commencer le trou, la position de vue qui permet de voir arriver la balle juste après avoir tiré... Avant de se mesurer aux autres sur les 7 parcours différents que comporte le championnat, la possibilité de vous entraîner sur ces mêmes parcours vous est offerte, vous pouvez également annuler le coup précédent. Une fois tout ceci bien en main, votre balle va se rapprocher du green, celui-ci sera présenté sous forme de plateau en 3 dimensions avec une grille épousant ses déformations, vous permettant ainsi d'utiliser au mieux le relief pour entrer la balle dans le trou.

Pour : la rapidité de chargement, la simulation est complète.

Contre : la laideur des décors.

Configuration : fonctionne sur les Amigas 500, 500+, 1000, 2000, 2500, 3000. Nécessite 512Ko de RAM. Se joue sur disquette ou disque dur. Se joue à la souris et au clavier. Notice en français et jeu en anglais.

GUNSHIP 2000

Microprose



Graphisme :	7/10
Animation :	8/10
Son :	7/10
Jouabilité :	8/10
Oh! Ah! :	9/10
TOTAL : 15,6/20	

Microprose est de retour avec la suite de Gunship, Gunship 2000, le meilleur simulateur d'hélicoptère sur Amiga. Comme à son habitude, ils nous proposent un jeu dont le réalisme est poussé au maximum : vous incarnez un pilote qui devra accomplir certaines missions plus dangereuses les unes que les autres. Pour cela vous avez à votre disposition un hélicoptère Apache AH-64A armé de canons et de missiles air-air et air-sol. Avant de pouvoir commencer une mission, il vous faudra lire la notice, maîtriser toutes les commandes de vol et d'armement, apprendre, lors de l'entraînement, à manier l'hélicoptère... C'est beaucoup avant de pouvoir "s'amuser" mais c'est ce qui fait l'attrait d'un bon simulateur. Au début, votre pilote aura le grade de WOC (Warrant Officer Candidate-Aspirant), il ne tient qu'à vous, en menant à bien les missions, de le faire monter de grade. A bord de votre Apache, toutes les commandes classiques de vol d'un hélicoptère sont présentes : altimètre, compas etc... Mais vous avez aussi toutes les commandes propres au combat : radar, système de brouillage... La réalisation est sans reproche : tous les objets au sol sont en 3D, les vues extérieures de l'Apache sont superbes et la fluidité est convenable. Le logiciel propose même, si vous estimez que c'est trop lent, de diminuer la finesse du décor.

Pour : simulation très poussée, missions intéressantes et variées.

Contre : pas d'avis défavorable pour les accros de la simulation.

Configuration : fonctionne sur les Amigas 500, 500+, 600, 1200, 2000, 2500, 3000. Nécessite 1Mo de RAM. Se joue sur disquette ou sur disque dur. Se joue avec le joystick ou la souris et le clavier. Le jeu est en anglais et la notice en français.

LE BON CHOIX

BIEN CHOISIR UN TRAITEMENT DE TEXTE

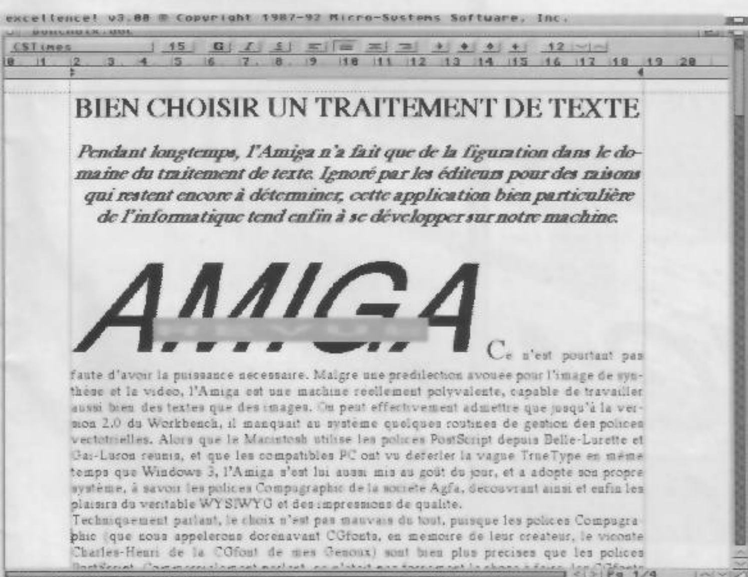
Pendant longtemps, l'Amiga n'a fait que de la figuration dans le domaine du traitement de texte. Ignoré par les éditeurs pour des raisons qui restent encore à déterminer, cette application bien particulière de l'informatique tend enfin à se développer sur notre machine.

Vérifiez donc avant de choisir, que le packaging de votre futur traitement de texte comporte bien le terme WYSIWYG écrit en gros et en lettres dorées sur fond rouge écarlate.

Ce n'est pourtant pas faute d'avoir la puissance nécessaire. Malgré une prédilection avouée pour l'image de synthèse et la vidéo, l'Amiga est une machine réellement polyvalente, capable de travailler aussi bien des textes que des images. On peut effectivement admettre que jusqu'à la version 2.0 du Workbench, il manquait au système quelques routines de gestion des polices vectorielles. Alors que le Macintosh utilise les polices PostScript depuis Belle-Lurette et Gai-Luron réunis, et que les compatibles PC ont vu déferler la vague TrueType en même temps que Windows 3, l'Amiga s'est lui aussi mis au goût du jour, et a adopté son propre système, à savoir les polices Compugraphic de la société Agfa, découvrant ainsi et enfin les plaisirs du véritable WYSIWYG et des impressions de qualité.

Techniquement parlant, le choix n'est pas mauvais du tout, puisque les polices Compugraphic (que nous appelerons dorénavant CGFonts, en mémoire de leur créateur, le vicomte Charles-Henri de la CGFont de mes Genoux) sont bien plus précises que les polices PostScript. Commercialement parlant, ce n'était pas forcément la chose à faire, les CGFonts étant malheureusement bien moins répandues que leurs homologues PostScript. En fait, et n'en déplaise à Commodore Amiga, je reste persuadé que le meilleur choix possible eût été le système TrueType, mis au point par Microsoft et rapidement adopté par Apple (qui n'en délaisse pas le PostScript pour autant, le premier étant très fortement inspiré du second).

Bref, on ne va pas épiloguer la dessus, l'Amiga utilise les CGFonts, faut faire avec. Surtout qu'on est ici pour parler des traitements de texte, et non des polices de caractères.



WYSIWYG

Tout le monde a déjà entendu au moins une fois dans sa vie ce terme aux consonances barbares, qui semble tout droit venu d'un reste de dialecte serbo-croate défiguré par une bombe en plein centre de Sarajevo... En fait, plus anglo-saxon que WYSIWYG, tu meurs : il s'agit d'un acronyme de l'expression anglaise "What You See Is What You Get", traduisez en patois auvergnat : "Ce Que Vous Voyez Est Ce Que Vous Obtenez". Mais bon, WYSIWYG est plus rigolo à prononcer que CQVVECQVO. CQFD.

Ce terme représente donc la capacité qu'a un logiciel quelconque (pas seulement un traitement de texte), d'afficher une exacte reproduction du document qu'il traite, tel qu'il sera finalement imprimé. On pourrait penser que c'est la moindre des choses de la part d'un ordinateur, mais d'un point de vue purement technique, c'est beaucoup plus difficile à obtenir qu'il n'y paraît. Le véritable WYSIWYG requiert des algorithmes souvent compliqués, que nombre de programmeurs ont souvent rechigné à mettre en oeuvre. D'ailleurs, les mauvaises langues ont inventé un nouveau terme pour qualifier la fainéantise de certains d'entre eux : le WYSIAWYG. Notez l'ajout subtil du "A", initiale de l'adverbe anglais "Almost", qui signifie "presque". Je laisse à votre sagacité cérébrale légendaire, le soin de traduire en bérichon l'expression complète WYSIAWYG...

Donc, tout bon tableur, toute bonne PAO, et pour ce qui nous concerne, tout bon traitement de texte, se doit d'afficher clairement ses possibilités de WYSIWYG, sous peine de se voir reclasser au rang des merdiciels antédiluviens (merdiciel : n.m. Vieux terme hebdogicilien décrivant poétiquement la ressemblance d'un logiciel avec les excréments défécatoires de l'être humain). Vérifiez donc avant de choisir, que le packaging de votre futur traitement de texte comporte bien le terme WYSIWYG écrit en gros et en lettres dorées sur fond rouge écarlate, sinon passez votre chemin.

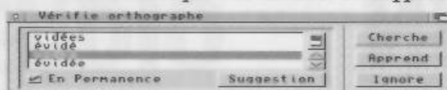
L'embarras du choix

Sur l'Amiga, on n'a que l'embarras du choix (certains pourront prétendre qu'en fait, on n'a que le choix de l'embarras, mais nous ne les écouterons même pas...). Nous limiterons cependant nos investigations à quatre produits, ceux qui sont encore dignes de figurer à notre prestigieux palmarès : Excellence! 3.0, ProWrite 3.3, Wordworth 2 et Final Copy II. Nous avons délibérément exclus certains logiciels tels que KindWords 3, un sous-Wordworth rebaptisé pour profiter de la réputation de l'antique KindWords, ou encore Pen Pal, qui n'est que le digne

LE BON CHOIX

BIEN CHOISIR UN TRAITEMENT DE TEXTE

Pendant longtemps, l'Amiga n'a fait que de la figuration dans le domaine du traitement de texte. Ignoré par les éditeurs pour des raisons qui restent encore à déterminer, cette application bien particulière de l'informatique tend enfin à se développer sur notre machine.



Ce n'est pourtant pas faute d'avoir la puissance necessaire. Malgre une predilection avouee pour l'image de synthèse et la video, l'Amiga est une machine reellement polyvalente, capable de travailler aussi bien des textes que des images. On peut effectivement admettre que jusqu'à la version 2.0 du Workbench, il manquait au système quelques routines de gestion des polices vectorielles. Alors que le Macintosh utilise les polices PostScript depuis Belle-Lurette et Gai-Luron reunis, et que les compatibles PC ont vu deferler la vague TrueType en même temps que Windows 3, l'Amiga s'est lui aussi mis au goût du jour, et a adopte son propre système, à savoir les polices Compugraphic de la societe Agfa, decouvrant ainsi et enfin les

ancêtre de Final Copy. Wordworth 3 et Final Writer, qui sont annoncés pour très bientôt mais ne sont pas encore disponibles en France, n'ont évidemment pas été pris en compte non plus, même si leurs performances annoncées sont réellement très, très alléchantes.

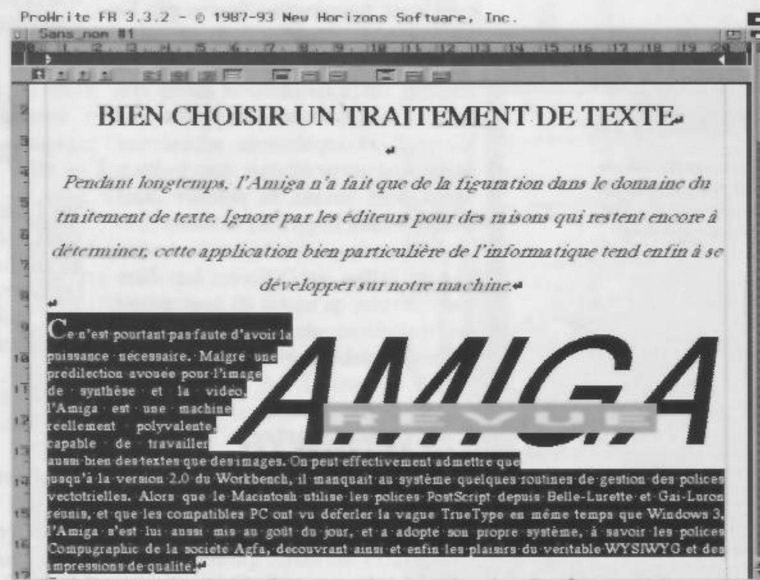
Cahier des charges

Bon, en fait, que demande-t-on à un traitement de texte ? L'utilisateur moyen, c'est-à-dire vous et moi, ne lui demande souvent pas grand chose : nous nous contentons fort bien de pouvoir aligner des mots "au kilomètre", à les mettre un petit peu en forme histoire de faire joli, et à insérer de ci, de là un peu de gras, d'italique ou de souligné pour égayer l'aspect général du document. Il arrive également que l'on ait besoin d'insérer une ou plusieurs images dans un document, par exemple un graphique statistique ou encore une jolie photo digitalisée de notre plus beau sourire pour faire style papier à entête. On aime bien dans ces cas là, que le texte puisse "habiller" l'image en question, c'est-à-dire la contourner, de manière régulière ou non. Et puisqu'on parle de papier à entête, il peut arriver que l'on ait besoin d'envoyer le même courrier à plusieurs destinataires, d'où l'utilité d'une fonction de publi-postage ("mailing", pour les anglophiles).

D'autre part, les plus nuls en aurtografe (comme moi !) aiment bien que leur traitement de texte soit capable de corriger leurs fautes les plus courantes, ça fait quand même plus sérieux. Suivant ce à quoi on destine son document, il peut également être agréable de disposer d'un dictionnaire des synonymes pour éviter trop de répétitions. Enfin, dans tous les cas et quoiqu'il arrive, le plus important reste la qualité du document imprimé. Même en mode brouillon pour une sortie rapide, le résultat doit être absolument irréprochable. Et bien sûr, le logiciel doit supporter au mieux l'imprimante dont on dispose, quelle soit matricielle, à jet d'encre, laser ou PostScript.

D'autres fonctionnalités peuvent venir compléter la palette d'outils mis à la disposition de l'utilisateur, comme le multi-colonnage (franchement, vous l'utilisez souvent ?), la pré-visualisation avant impression (très pratique pour se faire une idée précise de l'apparence du document avant de l'imprimer), le dessin vectoriel (lignes, cercles, courbes de Bézier...), qui permet de rompre la monotonie d'un document, ou encore le support du langage ARexx, très apprécié pour personnaliser un logiciel par l'écriture de macro-commandes aussi nombreuses que variées.

Et je gardais le meilleur pour la fin, puisque de toute façon, aucun traitement de texte Amiga ne dispose encore de cette facilité (à part le futur Wordworth 3, justement) : la mise en forme de tableaux.



C'est tout ?

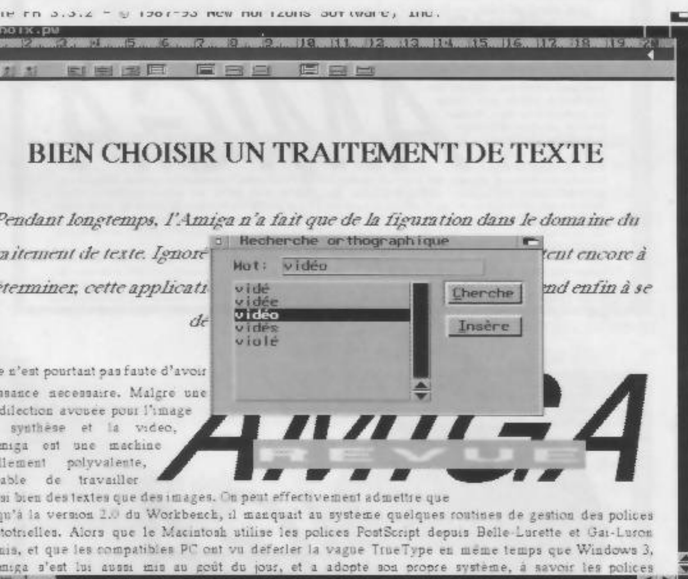
C'est pourtant déjà pas mal, et vous apercevrez rapidement que de nos quatre logiciels cobayes, aucun, je dis bien aucun, ne dispose de toutes les fonctionnalités ci-dessus citées. Il va donc falloir faire un choix, qui une fois de plus, devra être fonction de trois critères très spécifiques : d'abord, le budget dont vous disposez (c'est tout de même important) ; ensuite, les besoins particuliers que vous avez (une lettre destinée à votre grand-mère ne requiert pas nécessairement la même puissance de traitement que, disons, l'écriture d'un livre ou d'un manuel d'utilisation quelconque) ; et enfin, c'est tout aussi important, le suivi et le support technique qu'offre l'importateur du logiciel de vos rêves (francisation du manuel ET du logiciel, possibilités de mise à niveau, hot-line, etc.).

Pour illustrer tout cela, prenons un exemple concret, celui d'Amiga Revue. Depuis des années déjà, nous n'utilisons qu'Excellence! dans ses versions successives, pour tout ce qui est rédaction et correction des articles de la revue. Ce n'est pas par conviction politique, mais simplement parce que ce logiciel, malgré les carences élémentaires dont il souffre par rapport à la concurrence, présente le meilleur rap-

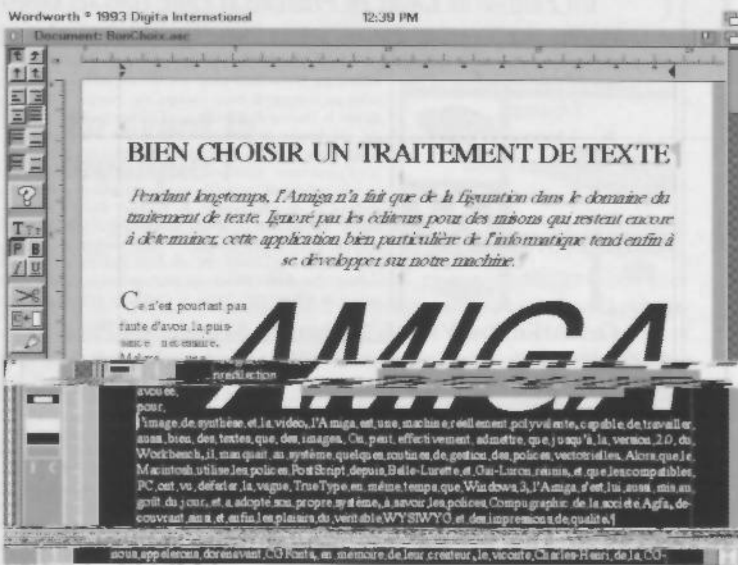
port qualité/productivité que nous ayons trouvé. Nos besoins en matière de traitement de texte sont en effet suffisament limités pour ne pas aller nous encombrer avec des logiciels certes plus puissants, mais aussi plus lourds à utiliser : chez nous, le texte est tapé "au kilomètre" sans aucune mise en forme, corrigé de la même manière, imprimé en mode brouillon, puis sauvé en ASCII simple et bête avant de partir chez le maquettiste. Les seules fonctions "évoluées" dont nous avons besoin sont la recherche/remplacement, le dictionnaire orthographique (et encore, pas souvent !) et le comptage des caractères. A part ça... Vous l'aurez compris, nous sous-exploitons carrément Excellence!, à tel point qu'à la rigueur, un simple éditeur de texte comme Az ou CED pourrait nous suffire.

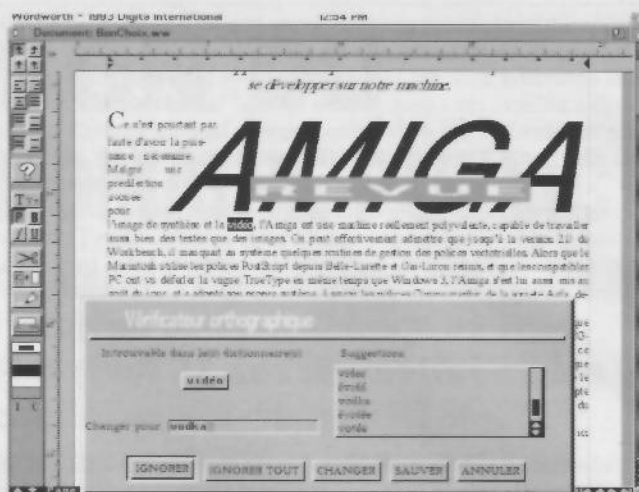
Comparons

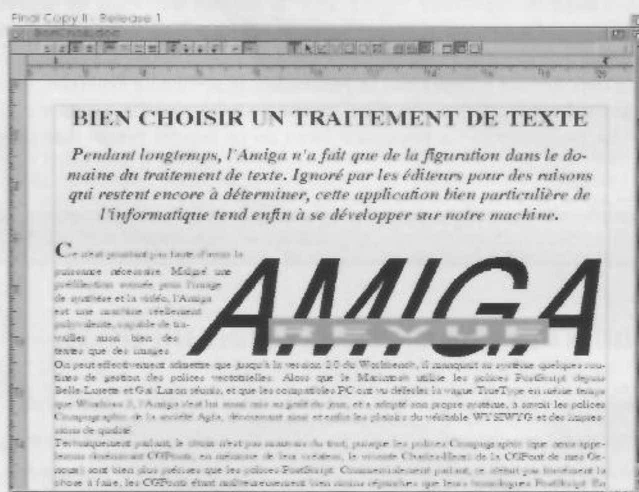
A tout seigneur, tout honneur, commençons donc par Excellence!, dont la carrière déjà longue (la première version est apparue en 1987 !) n'aura pas connu le renouveau espéré avec la version 3.0. Bien qu'apportant beaucoup d'améliorations par rapport aux versions précédentes (dont notamment le support du Workbench 2.0), Excellence! 3.0 reste encore loin derrière ses concurrents (à l'exception peut-être de ProWrite, dont la version 3.3 n'aura pas non plus été une franche réussite ; nous y reviendrons rapidement). La principale force de ce logiciel réside tout simplement dans sa rapidité d'affichage. La gestion des images bitmap est assez rudimentaire ; il est impossible de les placer avec précision et de les habiller avec du texte. Capable de gérer toutes les polices installées dans le système, donc les CGFonts également, Excellence! réalise des impressions de qualité honnête, mais sans plus. C'est en mode PostScript qu'il donne le meilleur de lui-même, mais hélas, tout le monde ne possède pas une imprimante compatible avec le langage de description de page d'Adobe... Bref, Excellence! est plus particulièrement destiné soit aux petits budgets, soit aux petits besoins.

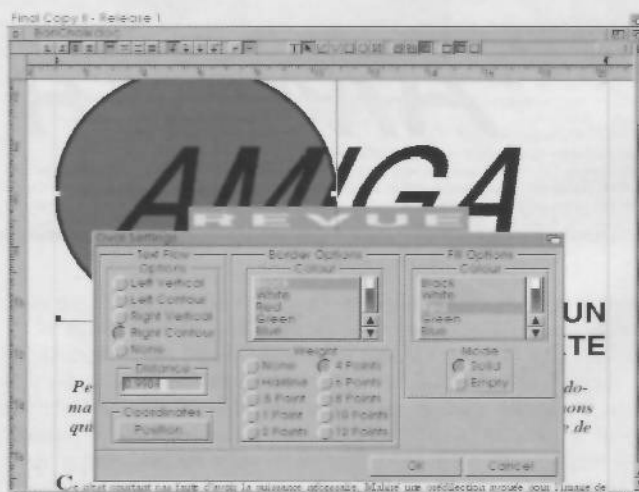


Avec ProWrite 3.3, New Horizons Software a livré une guerre sans merci à Micro-Systems Software, l'éditeur d'Excellence!. Les deux produits ont en effet longtemps tenu le haut du pavé du traitement de texte sur Amiga, jusqu'à ce que d'autres plus évolués ne débarquent (Wordworth, Pen Pal, puis Final Copy). Il faut dire qu'ils se ressemblent beaucoup, même si d'un point de vue purement esthétique, on pourra reprocher à ProWrite une interface utilisateur plutôt douteuse. Côté fonctionnalités, ProWrite 3.3 est sans doute légèrement plus évolué qu'Excellence! : le texte peut sans problème habiller une image, et ce, de façon soit régulière (façon rectangle), soit irrégulière (le blanc de l'image est considéré comme transparent), une image qui peut par ailleurs être déplacée au pixel près. Correcteur orthographique, dictionnaire des synonymes, gestion indirecte des









CGFonts via le système, sont autant de possibilités qui le destinent à un usage courant, mais rudimentaire. A signaler que ProWrite 3.3 est le seul de nos quatre concurrents à implémenter le système des "Hot-Links", qui permet à l'utilisateur d'éditer un objet du document ProWrite (par exemple, une image) directement avec le programme qui l'a créé, simplement en choisissant l'option de menu correspondante.

Vient ensuite Wordworth, dont la première version avait suscité l'intérêt des critiques et du public, mais sans réellement convaincre. Depuis, Digita International a considérablement amélioré son bébé, dont la version 2 n'a que peu de défauts (au risque de me répéter, je rappelle à l'aimable assistance que la version 3.0 est sur le grill, et ne devrait plus tarder à être disponible). Là encore, l'esthétique de l'ensemble peut en laisser plus d'un perplexe au premier abord. C'est une question de goût. Mais force est de constater que l'efficacité est au rendez-vous : gestion des CGFonts, positionnement précis et habillage des images, impression de très bonne facture, affichage écran quasi-irréprochable, support des modes graphiques AGA pour un affichage en 256 couleurs (une version "Edition Spéciale Amiga 1200/4000" est par ailleurs disponible), publi-postage, dictionnaires orthographique et des synonymes, césure automatique... Et surtout une barre d'icônes inspirée de Microsoft Word, qui facilite et accélère grandement la mise en oeuvre des opérations les plus courantes. Bref, dans sa version 2, Wordworth est un excellent programme, qui promet cependant d'être encore meilleur dans sa version 3 (oui, je sais, je l'ai déjà dit).

Final Copy II est le petit dernier, le "junior" de notre sélection. Développé par l'américain Softwood, c'est certainement le plus complet des quatre : polices vectorielles, placement et habillage des images, support des modes AGA, outils de dessin vectoriel, impression en mode PostScript, dictionnaire orthographique et thésaurus, multi-colonnage, publi-postage, interfaçage avec ARexx, feuilles de style... sont autant de fonctions disponibles d'emblée. Et pourtant, il lui manque cruellement quelques notions essentielles : pas d'Undo (un comble !), pas de sélection gras/italique/souligné autrement qu'en changeant de police (une altérration !)... Ces manques sont cependant compensés par d'autres fonctions, habituellement trouvées dans les logiciels de mise en page : échelle horizontale des caractères, réglage de l'inclinaison des caractères, ou encore gestion des petites majuscules. Vous aurez certainement remarqué que j'ai dit "polices vectorielles", et non "CGFonts" : Final Copy utilise en effet un système propriétaire de Softwood, qui, s'il permet un affichage et une impression d'excellente qualité, présente l'inconvénient indéniable de n'être compatible qu'avec lui-même... Cela dit, signalons que Final Writer (présenté par Softwood comme un produit totalement nouveau, mais qui ressemble étrangement à un Final Copy III inavoué), sera également capable de gérer les CGFonts, les polices PostScript et les polices TrueType ! On l'attend avec une impatience difficilement dissimulée.

Stéphane Schreiber ■

QUI FAIT QUOI ?

Les quatre produits présentés dans cette rubrique, sont distribués et francisés par :

- Excellence! 3.0 et Wordworth 2 : MAD.
- ProWrite 3.3 : CIS.
- Final Copy II : V.E.M.

Veuillez consulter le Bottin pour connaitre leurs coordonnées.

FACILE

Spécial Débutants

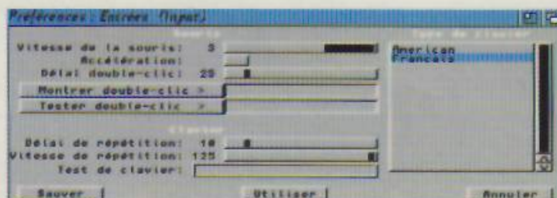
APPRIVOISEZ VOTRE AMIGA

Le Père Noël vous a apporté un bel Amiga tout neuf ? Amiga Revue vous dévoile les trucs et astuces du Workbench qui simplifieront et optimiseront vos rapports quotidiens avec votre nouvel ordinateur. Suivez le guide.

• Franciser le Workbench

Bien que les disquettes Workbench soient configurées en Anglais, il est parfaitement possible de franciser entièrement le Workbench. Pour ce faire, deux étapes sont nécessaires.

Dans un premier temps, exécutez le programme Input du tiroir Préférences, et sélectionnez "Français" dans la liste des claviers disponibles. Cliquez sur le bouton "Sauver" pour conserver ce réglage.



Toujours dans le tiroir Préférences, lancez maintenant le programme Locale, et choisissez "France" dans la liste des pays, ansi que "Français" dans la liste des langues disponibles. Réglez enfin le fuseau horaire sur "1 heure de GMT" (le plus simple pour y arriver est de cliquer directement sur la France dans la mappemonde) et cliquez sur le bouton "Sauver".

• Visionner tout le contenu d'un tiroir

Le Workbench n'affiche dans ses fenêtres que les fichiers et tiroirs disposant d'une icône (fichier ".info"). Or, beaucoup n'en disposent pas, et dans le pire des cas, l'on peut arriver



à reformater une disquette que l'on croyait vide, alors qu'elle ne l'était pas... Pour remédier à ce problème, il suffit de sélectionner l'option "Montrer tous les fichiers" du menu "Fenêtre" : le Workbench affectera alors des pseudo-icônes aux fichiers et tiroirs qui en sont dépourvus. Cette option est "héréditaire", c'est-à-dire que si vous ouvrez la pseudo-icône d'un tiroir, la fenêtre correspondante héritera automatiquement de l'attribut "Montrer tous les fichiers".

• Déplacer la souris au clavier

Si votre souris s'encrasse ou ne répond plus correctement, vous pouvez toujours, en attendant de la nettoyer ou de la remplacer, la simuler par l'intermédiaire du clavier :

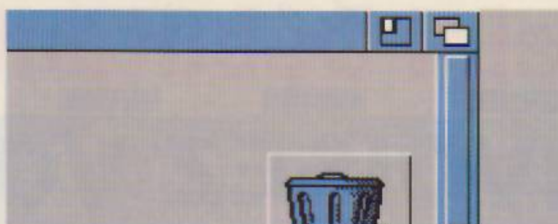
- Les touches du curseur (les quatre flèches) associées à l'une des deux touches Amiga déplacement le pointeur d'un pixel dans la direction correspondante. Avec la touche Majuscule en plus, le déplacement est plus important.
- Toujours en association avec l'une des touches Amiga, les touches Alt remplacent les boutons de la souris (Alt-gauche pour le bouton gauche, et Alt-droite pour le bouton droit).

• Indécis

Si, pendant le déplacement ou le changement de taille d'une fenêtre, vous décidez d'annuler l'opération, cliquez simplement sur le bouton droit de la souris : la fenêtre retrouvera alors instantanément sa position et sa taille d'origine.

• En profondeur

La cellule de profondeur des fenêtres du Workbench, permet d'envoyer en arrière-plan de l'écran, une fenêtre se trouvant en avant-plan, et réciproquement. Pour envoyer en directement une fenêtre en arrière-plan quelque soit sa position à l'écran, il suffit de cliquer sur sa cellule de profondeur tout en maintenant la touche Majuscule enfoncée.

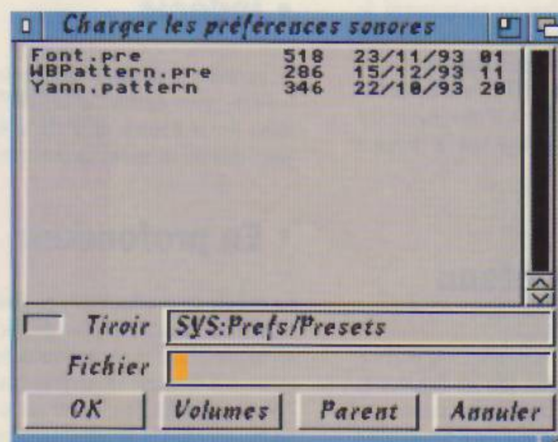


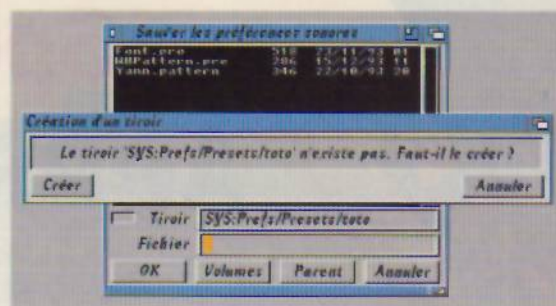
• En profondeur (bis)

Si vous désirez envoyer en avant-plan une fenêtre dont la cellule de profondeur n'est pas visible, il vous faut tout d'abord la faire apparaître, en déplaçant ou en envoyant en arrière-plan toutes les fenêtres la recouvrant. Ce qui devient vite agaçant...
Pour vous simplifier la vie, utilisez plutôt le programme "ClickToFront" du tiroir "Commodities", lui-même situé dans le tiroir "Tools" : une fois exécuté, ce programme résident vous permet d'amener une fenêtre à l'avant-plan simplement en double-cliquant n'importe où à l'intérieur de cette fenêtre.

• Les raccourcis du sélecteur de fichier

Le sélecteur de fichiers standard de l'Amiga, dispose d'un certains nombre de raccourcis clavier très pratiques :
- Les quatre boutons en bas du sélecteur (généralement "Ok", "Volumes", "Parent" et "Annuler") sont tous doublés d'une option de menu accessible par la touche Amiga-droite doublée de l'initiale de l'option ("O" pour "Ok", etc.). Seule exception : le raccourci du bouton "Annuler" est le C (initale du mot anglais "Cancel").
- Pour aller plus vite, il est possible de déplacer une icône du Workbench directement sur la fenêtre du sélecteur de fichier, ce qui a pour effet de lui faire afficher le contenu du tiroir contenant cette icône.
- Le sélecteur est capable d'effacer un fichier du disque : il suffit de le sélectionner et de choisir l'option de menu "Effacer" (ou d'appuyer simultanément sur les touches Amiga-droite et E). Essayez sans crainte, le sélecteur vous demandera confirmation avant de supprimer définitivement le fichier du disque.
- Il existe en fait deux sélecteurs de fichiers, l'un destiné à l'ouverture d'un fichier, l'autre à la sauvegarde. La différence entre les deux est essentiellement visuelle : le fond du sélecteur dédié à l'ouverture est de la même couleur que l'écran du Workbench, celui dédié à la sauvegarde est de couleur noire. C'est un moyen très simple de rappeler à l'utilisateur qu'il risque de commettre une erreur en écrasant involontairement un autre fichier.
- Un dernier truc pratique : si vous entrez dans le gadget "Tiroir" un nom inexistant, le sélecteur vous demandera si vous désirez créer le tiroir correspondant. Cette astuce ne fonctionne fort logiquement qu'avec le sélecteur de type "sauvegarde".





• Pour aller plus vite

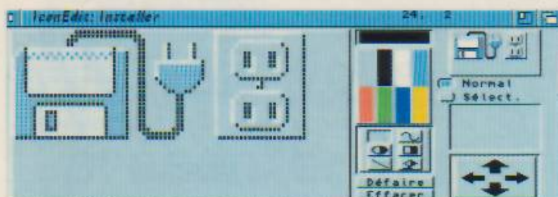
Le programme FKey du tiroir "Commodities" (situé dans le tiroir "Tools"), permet d'affecter à certaines touches du clavier, les commandes et actions les plus fréquemment utilisées : agrandir et rétrécir la fenêtre active, cyclage des fenêtres ou des écrans, exécution d'un programme ou d'un script ARexx... On peut ainsi définir autant de raccourcis que l'on désire.

• Indispensable IconEdit

Situé dans le tiroir "Tools", cet éditeur d'icônes est tout simplement indispensable. Voici quelques petits trucs pour l'utiliser au mieux de ses possibilités.
- Si vous déposez l'icône d'un fichier sur la surface de dessin d'IconEdit, celui-ci la chargera automatiquement sans avoir à passer par l'option de menu "Ouvrir...".
- Alternativement, vous pouvez déposer une icône déjà existante sur l'une des deux représentations de l'icône en cours d'édition (à droite de la fenêtre d'IconEdit) : le programme affectera alors à l'icône éditée, l'image de celle ainsi déposée, le nom de l'icône éditée restant inchangé.
- Pour donner une icône à un fichier qui n'en dispose pas, il suffit de déposer sa pseudo-icône (voir "Visionner tout le contenu d'un tiroir") sur la fenêtre d'IconEdit et de sélectionner l'option "Sauver" du menu "Projet" (équivalent clavier : Amiga-droite + S).
- Il est même possible de changer l'apparence des pseudo-icônes du Workbench : il suffit de sélectionner l'option "Sauver en icône générique" du menu "Projet", après avoir réglé le type de l'icône par défaut dans le menu "Type" : "Disque", "Tiroir", "Projet", "Outil" ou "Surplus" (mauvaise traduction pour la Poubelle...).
- Si vous éditez une icône destinée à un Amiga 1.3, sélectionnez avant de la sauver, l'option "Refaire les couleurs" dans le menu "Extras" : IconEdit réorganisera alors les couleurs de l'icône conformément à la palette du Workbench 1.3.

• Les "AppIcons" et le menu "Outils"

Certaines applications (DeluxePaint IV, Excellence!, pour



FACILE

n'en citer que deux) sont capables de déposer leurs propres icônes sur l'écran du Workbench (on appelle de telles icônes des "AppIcons", acronyme de l'anglais "Application Icon") et/ou d'ajouter une option au menu "Outils".

- En double-cliquant sur une AppIcon ou en choisissant une telle option du menu "Outils", l'écran de l'application concernée passera automatiquement en avant-plan.
- En déposant l'icône d'un projet sur une AppIcon, l'écran de l'application passe en avant-plan et le projet est automatiquement ouvert. Le même résultat peut être obtenu en cliquant une seule fois sur l'icône du projet, et en sélectionnant l'option voulue du menu "Outils".
- D'autres applications, notamment dans le domaine public, utilisent les AppIcons à d'autres fins. Ainsi et par exemple, le programme TrashIt de Bert Wynants, permet de supprimer des fichiers du disques en déposant leur (pseudo-)icône sur son AppIcon.

• Personnalisez votre Startup-Sequence

A chaque redémarrage de l'Amiga, le système lit et exécute un fichier spécial baptisé "S:Startup-Sequence", qui contient la suite d'instructions à exécuter pour initialiser correctement le Workbench.

Ne modifiez jamais ce fichier ! Si vous désirez personnaliser votre système, éditez (ou créez au besoin) plutôt le fichier "S:User-Startup", qui, s'il existe, est automatiquement exécuté par la Startup-Sequence.

• Démarrage automatique

Si vous désirez lancer automatiquement une ou plusieurs applications à chaque démarrage du Workbench, il suffit de placer leur icône dans le tiroir "WBStartup". Ce faisant, il est possible d'affecter certains "Types d'Outils" (option "Information..." du menu "Icônes") à ces icônes, pour contrôler la manière dont le Workbench les exécute :

- DONOTWAIT : normalement, le Workbench attend que l'application se termine avant de lancer la suivante. Ce type d'outil permet d'éviter cette attente, ce qui est très pratique pour les programmes résidents, qui justement ne se terminent pas, comme ceux issus du tiroir "Commodities". Ce Type d'Outil devrait toujours être présent dans l'icône des programmes du tiroir "WBStartup".
- WAIT=<secondes> : ce Type d'Outil est une alternative au précédent, qui permet de déterminer combien de temps, exprimé en secondes, le Workbench doit attendre avant de lancer la prochaine application du tiroir "WBStartup".
- STARTPRI=<priorité> : ce Type d'Outil permet de déterminer l'ordre de lancement des programmes du tiroir "WBStartup". Le nombre placé après le signe égal doit être compris entre +127 et -128. Plus il est élevé, plus le programme correspondant est démarré tôt par rapport aux autres.

• Economisez de la mémoire !

Si vous avez un disque dur, vous avez certainement remarqué la présence de deux tiroirs aux noms différents, mais aux contenus apparemment identiques : "Devs" et "Storage". Tous deux comportent cinq tiroirs baptisés "DataTypes" (types de données), "DOSDrivers" (pilotes DOS), "Monitors" (moniteurs), "Printers" (imprimantes) et "Keymaps" (pilotes de clavier).

Le Workbench ne prête attention qu'au tiroir "Devs", qui contient, classés par types dans les sous-tiroirs correspondants, les pilotes nécessaires à certains périphériques de l'Amiga. Le tiroir "Storage" est un tiroir de rangement des pilotes inutiles dans le tiroir "Devs", mais dont on peut toujours avoir besoin un jour ou l'autre. Pour économiser de la mémoire, il suffit donc de déplacer les pilotes inutiles depuis les sous-tiroirs de "Devs" vers leurs homonymes de "Storage". Par exemple, ne laissez dans le sous-tiroir "Keymaps" que l'icône de clavier "f" (correspondant au clavier français). De la même manière, ne laissez dans le sous-tiroir "Printers" que l'icône du pilote correspondant à votre imprimante et placez toutes les autres dans le sous-tiroir "Printers" du tiroir "Storage".

• Lire des disquettes MS-DOS

Avec CrossDOS, l'Amiga est capable d'utiliser des disquettes 3,5" en provenance du monde MS-DOS, comme s'il s'agissait de véritables disquettes Amiga. Pour utiliser au mieux CrossDOS, quelques règles simples sont à observer :

- Il est possible d'utiliser CrossDOS avant chacun des lecteurs de disquettes de l'Amiga (4 au maximum, numérotés de 0 à 3). Le pilote "PC0" correspond au lecteur DF0: (le lecteur interne), le pilote "PC1" à DF1: (le premier lecteur externe), etc.
- Si vous désirez utiliser automatiquement CrossDOS à chaque démarrage de l'Amiga, assurez-vous que l'icône du pilote "PCx" (où "x" est un chiffre de 0 à 3 correspondant au numéro du lecteur concerné) figure bien dans le sous-tiroir "DOSDrivers" du tiroir "Devs" de votre disquette Workbench. Pour une utilisation ponctuelle, il vous suffit de double-cliquer sur l'icône "PCx" pour initialiser CrossDOS.
- CrossDOS est en fait un ensemble de deux logiciels : le premier est le pilote CrossDOS proprement dit (icônes "PCx"), le second est le programme de contrôle, baptisé "CrossDOS", et situé dans le sous-tiroir "Commodities" du tiroir "Tools". Pour l'exécuter automatiquement à chaque démarrage du Workbench, placez son icône dans votre tiroir "WBStartup".
- Le programme de contrôle CrossDOS permet de régler certaines options pour chaque pilote CrossDOS actif. Ces réglages sont nécessaires suivant le type de fichiers échangés entre la disquette MS-DOS et l'Amiga : la boîte à cocher "Filtrage du texte" assure que les caractères propres à MS-DOS (comme le caractère de fin de fichier CTRL-Z) ne seront pas transmis à l'Amiga ; la boîte à cocher "Conversion du texte" permet de traduire automatiquement les caractères accentués entre les deux environnements ; enfin, le bouton cycleur "Types de conversion" permet de définir la table de caractères Amiga correspondant aux caractères MS-DOS.
- Pour échanger du texte entre MS-DOS et Amiga : cochez les deux boutons de filtrage et de conversion du texe, et sélection le type de conversion "INTL" (pour international).
- Pour échanger tout autre type de fichier binaire (image, son, programme, base de donnée...), dé-sélectionnez les boîtes "Filtrage" et "Conversion". Le type de conversion devient alors inutile, et n'a pas besoin d'être réglé.

A VOS CRAYONS !

SONDAGE

Vous tenez entre vos mains fébriles le troisième numéro d'Amiga Revue nouvelle formule. C'est l'occasion pour nous de vous demander ce que vous en pensez, et d'organiser un grand concours original parrainé par Electronic Arts.

Vos critiques, votre opinion, votre conviction profonde, vos idées sur Amiga Revue et le monde micro-informatique, nous voulons tout savoir ! Grâce à ce sondage, Amiga Revue sera vraiment votre journal, auquel vous aurez apporté votre contribution. N'oubliez pas que notre but premier est d'être le plus proche possible de nos lecteurs, un objectif essentiel pour vous fournir chaque mois une revue qui réponde réellement à vos attentes.

Gagnez 2 jeux Electronic Arts !

Comment faire ? C'est tout simple. Nous profitons de ce sondage pour organiser un concours à la fois original et utile. Pour y participer, il vous suffit de dessiner sur une feuille A4, la couverture idéale d'Amiga Revue telle que vous la concevez. La maquette, les illustrations et les titres sont totalement libres. Seules deux contraintes sont à observer : premièrement, il faut conserver le logo actuel d'Amiga Revue, et deuxièmement, afin de mettre tout le monde sur un pied d'égalité, il faudra se baser sur le sommaire du présent numéro. Impossible donc d'aller inventer un reportage à la NASA ou le test en exclusivité mondiale d'Adobe Photoshop sur Amiga, ça ne marche pas. Attention, ce ne sont pas les qualités graphiques du dessin qui seront prises en compte, mais bel et bien ses qualités esthétiques : nombre, types et tailles des illustrations, placement des titres... Pour des raisons évidentes d'égalité entre tous les participants, la mise en couleurs ne sera pas non plus un critère de jugement.
Le gagnant de ce concours sera désigné par les membres de la rédaction d'Amiga Revue à la fin du mois de février 1994 et sera averti personnellement par téléphone.. Les résultats du concours et du sondage seront publiés dans le numéro 64 d'Amiga Revue, à paraître début mars 1994. Un règlement complet peut-être obtenu auprès de la rédaction, contre une enveloppe timbrée auto-adressée.

Le sondage

Découpez ou photocopiez les pages et répondez aux questions posées en cochant les cases correspondantes. En cas d'avis négatif sur un point précis, précisez dans la mesure du possible et en quelques mots, vos réprimandes et suggestions. Renvoyez le tout à l'adresse suivante :

Amiga Revue - Sondage
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris

Vous avez jusqu'au 10 février 1994, le cachet de la poste faisant foi, comme on dit dans ces cas-là. ■

SONDAGE

1) Alors, cette nouvelle formule, elle est...
- ❑ Bien
- ❑ Bof
- ❑ Nulle, parce que : ....
....

2) Qu'y ajouteriez-vous ?
....
....

3) Qu'en supprimeriez-vous ?
....
....

4) Dans l'ensemble, le style de rédaction vous paraît...
- ❑ Excellent
- ❑ Correct
- ❑ Passable
- ❑ Exécrable ! Virez-moi les pigistes suivants : ....
....

5) Souhaitez-vous le retour d'une rubrique programmation plus étoffée ?
- ❑ Oui
- ❑ Non
- ❑ Pas spécialement, mais pourquoi pas ?

6) Si oui, autour de quel(s) langage(s) la construiriez-vous ?
....
....

7) La console CD³² est-elle assez présente à votre goût ?
- ❑ Elle est trop présente !
- ❑ Ca me va comme ça.
- ❑ Parlez-en un peu plus.
- ❑ Il me faut une rubrique spéciale CD³² !

8) Les News. Vous les trouvez...
- ❑ Intéressantes
- ❑ Bof
- ❑ Nulles, parce que : ....

9) Souhaiteriez-vous trouver dans Amiga Revue, des rubriques extérieures au monde de l'Amiga ? Si oui, numérotez par ordre de préférence les propositions suivantes :
- Autres ordinateurs (PC, Mac, Atari, gros systèmes...)
- Bande dessinée
- Cinéma
- Livres
- Musique
- Télévision
- Autre : ....

10) Les reportages. En général, ils sont...
- ❑ Super !
- ❑ Intéressants, sans plus
- ❑ Rien à secouer

11) La rubrique "Coup d'Oeil" du numéro 60 est...
- ❑ Une excellente idée
- ❑ Originale
- ❑ Vite lue
- ❑ Totalement inintéressante, et je le prouve : ....
....

12) Le Dossier. En général, il est...
- ❑ Génial
- ❑ Souvent intéressant
- ❑ Rarement intéressant
- ❑ Carrément de trop, et je pèse mes mots : ....
....

13) Le Trombinoscope vous paraît...

☐ Original et intéressant
☐ Original mais inintéressant
☐ Quelle heure est-il ? ....

14) La rubrique "C'est facile" vous inspire...

☐ Un profond respect pour son auteur
☐ Une admiration tout juste polie
☐ Un profond dégoût pour son auteur : ....
....

15) Le dossier "Le bon choix", c'est...

☐ Terrible, continuez comme ça
☐ Moyen, peut mieux faire.
☐ Nul, nul et re-nul : ....

16) La "Revue de presse", c'est....

☐ Très intéressant
☐ Pas assez approfondi
☐ Trois pages de perdues : ....

17) Les jeux...

☐ Super, j'en veux plus !
☐ Très bien comme ça, changez rien
☐ Pas assez étoffé
☐ Laissez ça aux pros, genre Joystick : ....
....

18) Les Astuces jeux, vous les trouvez...

☐ Bien
☐ Moyennes
☐ Nulles :

19) Le domaine public vous...

☐ Interpelle quelque part au niveau du vécu
☐ Intéresse, mais sans plus
☐ Donne envie de vomir : ....
....

20) Les démos...

☐ Ah, voilà une rubrique qu'elle est bonne
☐ Dans l'ensemble, ça se tient
☐ Mais virez-moi ça ! ....

21) La vidéo...

☐ Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique
☐ Bof, faut s'y connaître
☐ Rien à cirer : ....

22) Le son...

☐ Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique
☐ Bof, faut s'y connaître
☐ Rien à cirer : ....

23) L'infographie (ex-Image 2D)...

☐ Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique
☐ Bof, faut s'y connaître
☐ Rien à cirer : ....

24) La programmation AMOS...

☐ Je n'achète Amiga Revue que pour cette rubrique
☐ Bof, faut s'y connaître
☐ Rien à cirer : ....

25) Les tests...

☐ nformatifs et généralement passionnants
☐ Tout dépend du produit testé...
☐ Bah ! Laissez-moi rire : ....

26) La page du Minitel...

☐ Fa-bu-leux !
☐ Tiens, je croyais que c'était de la pub ?
☐ Où ça ? ....

27) Le Courrier des lecteurs...

☐ Simple, mais efficace
☐ Simple, mais pas toujours efficace
☐ Simple et inefficace : ....

28) Le bottin et le glossaire...

☐ Superbe idée !
☐ Mouais, pas mal...
☐ Vous le faites exprès ou quoi ? ....

29) L'argus de l'Amiga...

☐ Excellente initiative, bravo !
☐ Je sais pas, j'ai rien à vendre
☐ Un argus ? Où ça, un argus ?

30) La publicité

☐ Heureusement qu'il y en a !
☐ Ben oui, je sais, il en faut...
☐ Vendez votre canard 50 balles et virez-moi la pub !

31) Vous et votre ordinateur

Votre âge : ....
Votre sexe : ....
Votre configuration Amiga : ....

Possédez-vous d'autres ordinateurs ? Si oui, lesquels : ....

Comment avez-vous connu Amiga Revue ?

☐ Par la publicité
☐ Par les copains
☐ Par hasard
☐ Par malheur
☐ Autres. Précisez : ....

Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans la micro (numérotez par ordre de préférence) :

☐ Les jeux
☐ La bureautique
☐ L'infographie (2D, 3D)
☐ La musique
☐ Le multimédia
☐ La programmation
☐ Autres. Précisez : ....

32) Que signifie le mot "multimédia" pour vous ?

....
....

33) Votre fiche signalétique

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....

Participez-vous au concours Electronic Arts ?

☐ Oui
☐ Non

Si oui, précisez un numéro de téléphone où l'on puisse vous joindre la journée, au cas où vous seriez le gagnant : ....

34) C'est tout !

☐ Déjà
☐ C'est pas trop tôt !

VOYAGES VIRTUELS

L'exposition, Voyages virtuels, a pour objectif de montrer au grand public l'état d'avancement de ces technologies et de lui permettre d'expérimenter des attractions interactives. Christine Tréguier, commissaire de l'exposition, a sélectionné une dizaine d'installations dont certaines ont été présentées au dernier SIGGRAPH, à Los Angeles, salon annuel international de l'image de synthèse.



Les voyages fantastiques

Hang Glider - Evans & Sutherland : la tête dans la boîte, le corps à l'horizontale, faites du deltaplane au dessus de New-York. Expérimentez la quasi-apesanteur. Suspendu à 30 cm du sol, maintenu par des harnais, le voyageur est immergé dans l'image d'un écran, au fond d'un caisson. Il dispose d'une barre de commande, identique à celle d'un deltaplane pour se diriger dans l'univers synthétique, représentant New-York City en 3D, animation super fluide.

Cybertron - Cyber Event Group : prisonnier du gyroscope, vous êtes seul dans un univers étrange. Mais gardez le doigt sur la détente, les ennemis sont proches. Le spectateur, sanglé dans le gyroscope, porte un casque de visualisation. Il est immergé dans un univers de synthèse. Un joystick lui permet de determiner ses mouvements, et de se défendre contre les créatures qui l'attaquent. Les mouvements du gyroscope lui donnent l'illusion d'être en état d'apesanteur.

Le corps et la tête dans l'image

Adelbrecht - Martin Spanjaard : Adelbrecht est un robot en forme de boule très sensuel. Il roule, il se cogne et... il parle suivant vos caresses. Ce robot autonome réagit au contact direct des objets et des visiteurs par l'intermédiaire de capteurs. Selon la manière dont on le touche, il émet une réplique préenregistrée.

Breath - Ulrike Gabiel - Bob O'Kane : un monde virtuel peu être plus proche de vous que vous ne l'imaginez. Vous pouvez en faire physiquement partie : il réagit à votre respiration... Dans cette installation, l'univers de synthèse est contrôlé par la respiration du visiteur. Celui-ci porte une ceinture qui capte les modulations de son souffle et les transmet à l'ordinateur.

Blind Date - Hillary Kapan : jeux de mains par écran interposé. Hum... Ouiiii ! Une simple image Macintosh à écran tactile permet d'interagir avec l'image d'une main. Caressez-la et écoutez l'effet que vous lui faites !!!

Liquid Views - GMD - Monica Fleishmann & Christian - A Bohn : vous êtes Narcisse, se mirant dans l'écran. Mais l'écran devient eau et vous trouble. Cette installation utilisant deux stations



en réseau, une caméra et un écran tactile, permet de transformer l'écran en une flaque d'eau où l'image du spectateur se reflète.

Mandala - Cybertronics Group -Amiga : dans l'écran des instruments de percussions, un décor coloré. Entrez dans l'image et jouez de la musique. La silhouette du joueur, saisie par la caméra, est incrustée dans un décor synthétique. Un programme de détection de contours et de collision, lui permet de déclencher par des gestes de la main diverses actions. Ce type de dispositif est appelé réalité artificielle.

Terrain - Ulrike Gabriel & Bob O'Kane : vos ondes cérébrales, captées par des senseurs, déclenchent un jeu de lumière. A vos pieds, une cohorte de petits robots s'agitent, exités par la lumière, controlés par votre... pensée. Cette installation utilise à la fois des capteurs solaires et des senseurs électriques pour télécommander des petits robots.

Univers Virtuels - Virtuel Presence Ltd : enfilez gants et casque et partez visiter les univers virtuels. Immergez-vous dans la troisième dimension visuelle et sonore. Quelques démonstrations de la réalité virtuelle, telle qu'on la connait aujourd'hui : casque de visualisation, gant et costume de données. L'utilisateur est immergé dans un espace virtuel et sonore tridimensionnel. L'ordinateur connaît grâce aux capteurs, sa position, ses déplacements et ses commandes, et actualise l'environnement en temps réel.

Virtual Sonic Band - Atau Tanaka / Zbig Karkowsky - Edwin Van Der Heide : trois musiciens qui ont choisi de jouer avec des claviers virtuels, des gants baroques ou parfois directement avec le corps. A la base de ces instruments virtuels, des capteurs de mouvement, de position ou d'activité musculaire, qui permettent aux interprètes de générer et de contrôler les sons. Le son peut également être spatialisé, et la source déplacée en temps réel dans l'espace.

CYBER-DICO

* Bio-senseurs : capteurs que l'on place sur le corps, sous forme de pastilles ou de bracelet. Il sont reliés à l'ordinateur pour pouvoir détecter puis analyser les changements de pression et de position des muscles.
* BlueBox : petit boitier fabriqué par un hacker fameux, Captain Crunch, pour pirater les cabines téléphoniques. A priori introuvable mais...
* Brain machine : baladeur visuel pour se relaxer ou s'exiter selon le programme. Une paire de lunettes et casque audio vous envoient des fréquences lumineuses et sonores, agissant sur la fréquence des ondes cérébrales. Certains voient des images, d'autres des kaleidoscopes abstraits, d'autres rien du tout. Idéal pour les insomniaques.
* Braiwave analyser : analyseur d'ondes cérébrales. Ces systèmes captent

les ondes émises par le cerveau via des électrodes posées sur le front et les traduit en images. Une station de télévision s'en est déjà servie pour étudier l'impact de ses programmes. L'audimat nouveau est arrivé !
* Casque de visualisation/HMD (head Mounted Display) : l'ingrédient indispensable à l'immersion dans le virtuel. Système d'affichage qui permet d'être immergé dans un espace 3D grâce à une vision stéréoscopique large, semblable à la vision réelle. Il est constitué de deux mini-écrans LCD (à cristaux liquides) ou CRT (à tube cathodiques), positionnés à quelques centimètres des yeux, et d'un système de lentilles restituant un champ de vision large (de 80 à 130°). Nouveauté le motion-clip, où les sièges dansent en musique.
* Cinéma de simulation (Simulation theaters) : appelé aussi cinéma dynamique. Il s'agit d'une salle de petite capacité (15 à 150 personnes) équipée d'un grand écran ou d'un écran hémisphérique. Les sièges, mus par des systèmes de verrins hydrauliques, bougent en synchronisation avec l'action à l'écran. Les films ou "rides" sont en général des simulations de manèges à sensation (montagnes russes, grand huit, train fou), de courses de bolides, ou de séquences de films connus : Star Wars, Back to the Futur ou Jurassik Park.
* Cyberpunk : mouvement littéraire underground né aux Etats-Unis réunissant des auteurs de technofiction. Ingrédients de base : société cybernétique, aventuriers bioniques et résistances au pouvoir. têtes de file : William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker. Les cyberpunks ont réalisé la fusion entre technologie et contre-culture, l'une augmentant les capacités humaines, physiques et intellectuelles au profit de l'autre. Le magazine américain Mondo 2000 est l'une des tribunes de cette culture cyberpunk qui va de la mode aux hackers, du fun à l'activisme politique.
* Eye Tracker (capteur de regard) : comment piloter son ordinateur sans les mains ? A l'oeil tout simplement. Une caméra placée au dessus de l'écran detecte la reflexion d'un faisceau infra-rouge projeté sur la rétine. L'ordinateur sait ainsi que vous regardez la fonction "ouvrir fichier X" et l'exécute. De tels systèmes permettent aux pilotes de F-16 de larguer leurs missiles à vue, et aux tétraplégiques de faire du couper/coller.
* Gant de données (Dataglove) : l'interface nécessaire au visiteur du virtuel pour se déplacer et saisir des objets dans un univers de synthèse. Un capteur placé sur le gant détecte sa position et ses gestes et l'ordinateur modifie la scène en conséquence. Il existe aussi des DataSuits, des combinaisons multicapteurs. Pour les Datafounes et les Databites, il faudra attendre : le retour tactile n'est pas encore au point.
* Grange computing : bidouiller de vieux PC et autres antiquités informatiques pour en faire des routeurs ou des serveur pas chers.
* HCI (Human/Computer Interaction) : concerne tous les moyens d'établir un dialogue entre l'homme et l'ordinateur par le biais d'interfaces d'entrée ou de sortie d'information comme le clavier, la souris, le joystick, l'écran tactile, le gant de données, etc.
* Morphing : technique d'interpolation d'images qui permet enfin de transformer Cendrillon en citrouille. Le concept remonte aux travaux sur la physiognomie (travaux de Le Brun et de Gaal) mais l'idée a été reprise par les infographistes dans les années 80. Parmi les "morphs" les plus populaires : le clip de Michaël Jackson, "Black & White", ou la transformation de Robert Patrick en Terminator 2 (voir dossier Amiga Revue n°61).
* New Age : remontée des idéaux et des pratiques de l'époque hippie : "peace and love". Techniques de médiatisations orientalistes : altération volontaire de la conscience à l'aide de substances naturelles, chimiques ou électroniques. Timothy Leary, l'un des papes de cette génération voit la réalité virtuelle comme du LSD électronique.
* Phone-phreaks : les spécialistes du piratage téléphonique. Avec l'apparition des téléphones cellulaires ils se régalent. Il suffit d'obtenir le code utilisé par les techniciens pour pouvoir écouter et faire débiter ses communications sur un autre numéro que le sien.
* Réalité Artificielle : un type gesticule tout seul devant l'écran ? Non, il n'est pas fou. Jetez un oeil à l'écran, vous allez comprendre. Son image est incrustée dans un décor psychédélique. Autour de lui des tambours, tablas et cymbales, sur lesquels il (enfin son image) frappe. Il joue des percussions virtuelles. Il est dans la réalité artificielle. Le premier dispositif de ce genre a été réalisé en 1965 par Myron Krueger, considéré comme un pionnier de la réalité virtuelle.
* Réalité Augmentée : des graphismes informatiques s'affichent sur le pare-brise de la voiture ? Vous pensiez être dans le virtuel et vous voyez encore la pièce autour de vous. Vous êtes dans une réalité augmentée. Le mixage réel/virtuel par un système de miroir monté sur des lunettes au verre demi-tain.
* Réalité Virtuelle : univers tridimensionnels synthétiquement générés dans lesquels on peut s'immerger et interagir à l'aide d'interfaces variées : casque de visualisation, gant tactile, costume de données, etc. Les premières manifestations de la réalité Virtuelle sont les simulateurs de vol développés par l'armée. Elle trouve aujourd'hui des applications dans divers secteurs : la recherche scientifique, la médecine, l'architecture, l'industrie des jeux et du loisir...

Après l'image de synthèse, reine des années 80, émerge une nouvelle discipline qui marquera les années 90 : les "réalités virtuelles", ces univers tridimensionnels synthétiquement générés dans lesquels on peut s'immerger et interagir à l'aide d'interfaces.

* Retour de force/retour tactile : interface de sortie d'information simulant la sensation du toucher : contact, forces, poids des objets et textures. Les recherches en la matière en sont encore aux balbutiements. Quelques prototypes de gants tactiles parviennent à restituer au bout des doigts et dans la paume une sensation de contact. On essaye tout : ballonnets gonflables, alliages à mémoire de forme, déclencheurs piézo-électriques ou pistons. Le retour tactile sera nécessaire pour simuler une opération chirurgicale, manipuler des objets virtuels.
* Télé-présence/Télé-opération : être présent dans un site à distance. Par exemple contrôler à distance une machine, un robot en voyant le site où il se trouve grâce à des caméras,ou en ayant une représentation synthétique.
* Télévision interactive : le nouveau big business mondial ou comment connecter tous les foyers de la planète au Cyberspace et relever les compteurs. Opérateurs du câble et des télécoms se disputent la maîtrise des futurs réseaux de distribution numérique, l'autoroute d'information, qui achemineront des centaines de chaînes et de programmes interactifs jusqu'à nos télés. Vu l'investissement ils vont même jusqu'à s'associer. Une fois l'autoroute construite, il suffira d'installer un décodeur. Le spectateur aura droit à 1500 programmes (Time Warner et TCI en prévoient 500 chacun. Hughes en met 150 sur satellite et Canal Plus itou), des serveurs de jeux, de films, de catalogues. Et en sus les unités consommées débitées sur sa facture ! Les tekno-phreaks crient au scandale. Il préconisent une seule chaîne et un sélecteur universel qui permettrait de choisir parmi les programmes du monde entier, celui qu'on a vraiment envie de regarder.
* Temps Réel : par définition il n'existe pas, le délais de transmission étant toujours quelques irréductibles millisecondes, mais il n'est pas perçu par l'oeil humain en deçà de 100 ms. On dit qu'un ordinateur calcule en temps réel lorsqu'il est capable d'afficher instantanément les modifications de l'environnement en fonction des données reçues de l'utilisateur. C'est le principe même du simulateur. ■

Versions : tous modèles
Genre : réflexion
Editeur : Dongleware
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 Mo
Langue : manuel et écrans en français



OXYD MAGNUM !

Inspiré du célèbre jeu de réflexion Memories, ce casse-tête allemand mettra vos nerfs à rude épreuve ! A ne pas mettre entre toutes les mains...

UN JEU DE MÉMOIRE

Durant la nuit, les mystérieuses pierres Oxyd, qui fournissent au monde l'oxygène nécessaire à sa survie, se sont refermées. On est à deux doigts de l'asphyxie. Votre mission : trouver et ouvrir toutes les pierres Oxyd de chaque tableau appelé paysage. Mais attention, il faut les réunir par paire, à l'instar du célèbre jeu de société Memories : il s'agit d'associer deux par deux une centaine de cartes qui sont étalées, face cachée, en n'en retournant que deux à chaque tour de jeu. Tout est alors basé sur la mémoire puisqu'il faut se souvenir de l'emplacement de la carte jumelle lorsqu'on tombe sur l'autre moitié de la paire.

UN JEU DE RÉFLEXION

Dans Oxyd Magnum !, vous êtes représenté à l'écran par une bille de verre noire que vous déplacez avec la souris. C'est avec elle qu'il vous faut, dans chaque paysage, toucher les pierres de même couleur afin qu'elles demeurent ouvertes et puissent libérer de nouveau l'oxygène vital.
Pour corser le tout, de nombreux obstacles s'obstinent à vous barrer le passage : précipices, têtes de mort, pierres à déplacer pour boucher les trous... Surprenant : certaines dalles sur lesquelles vous roulez inversent les mouvements de la souris ! En revanche, de nombreux bonus disséminés un peu partout viendront vous faciliter la vie : ressorts, parapluies pour "voler" quelques instants, bâtons de dynamite pour faire sauter les dalles trop coriaces, etc.

UN JEU ORIGINAL ET VARIÉ

Chaque paysage est complètement différent du précédent et procure un réel plaisir. Et comme il y en a 100, vous n'êtes pas près d'y arriver ! Les graphismes sont soignés et les mouvements de la bille de verre très fluides, mais les impatients inconditionnels de shoot-them-up devront passer leur chemin : cet excellent jeu de réflexion est un véritable cocktail explosif qui rique d'en inciter plus d'un à balancer son micro par la fenêtre !



Versions : tous les modèles
Genre : simulation spatiale
Editeur : Gametek
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 Mo
Langue : manuel en français



FRONTI

"Le jeu de toute une vie" annonçait la publicité à propos d'Elite. Et bien voici Frontier, un Elite à la puissance 100.

ELITE : UN JEU MYTHIQUE

Ce fantastique jeu d'exploration spatiale a marqué une génération entière de joueurs et a laissé une trace indélébile dans l'histoire du jeu vidéo. Développé dans les 32 ko de mémoire vive du fameux BBC d'Acorn (l'ancêtre de l'Archimedes), Elite, édité dans sa première version en 1983, allait rapidement devenir un jeu-culte tant il était novateur pour son époque.

LA MICRO-SCIENCE-FICTION

Ses deux auteurs, les anglais David Braben et Ian Bell, avaient imaginé une véritable saga intergalactique dans laquelle ils proposaient de prendre les commandes d'un vaisseau spatial pour devenir un baroudeur intersidéral, façon Ian Solo. On pouvait alors vivre du commerce de marchandises diverses, embrasser la carrière de chasseur de primes en éliminant les redoutables pirates de l'espace ou essayer de se







LE JEU DE L'ANNÉE

ER, ELITE II

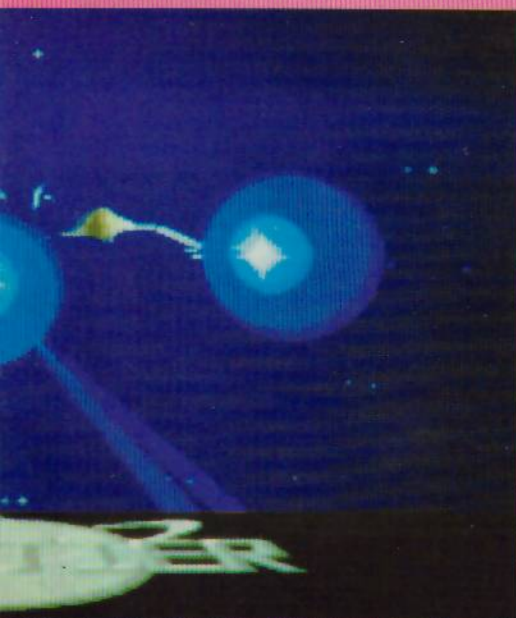
jouer des forces de police en devenant un trafiquant de produits illicites.

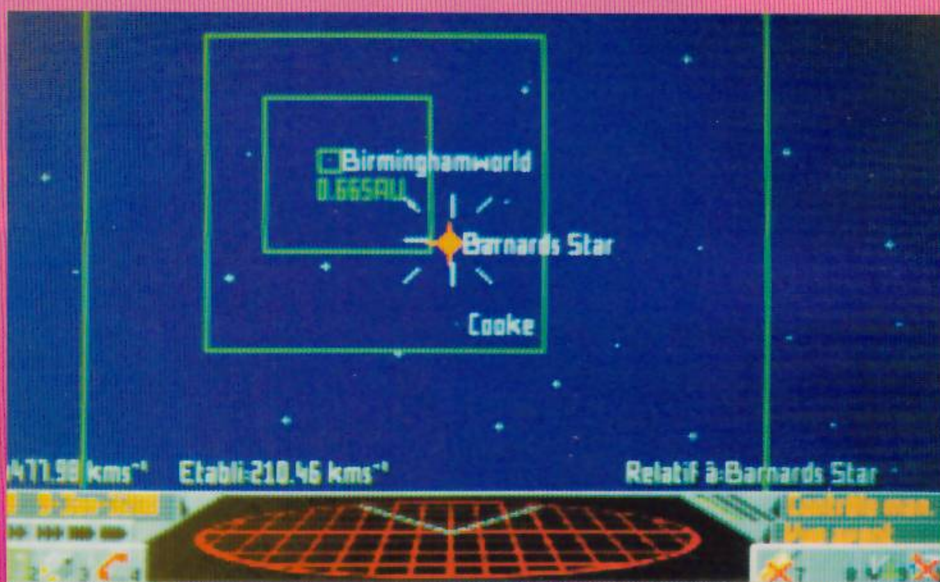
LES RAISONS DU SUCCES

Les points forts d'Elite étaient une représentation graphique, dite "en fil de fer" avec gestion des faces cachées, dotée d'une fantastique vitesse d'animation et un intérêt ludique immense de par des situations de jeu très différentes, ponctuées de rebondissements dignes des meilleurs scénarii de science-fiction. Une simple ballade d'exploration d'un système solaire pouvait vous retenir des heures sur le clavier de votre micro.

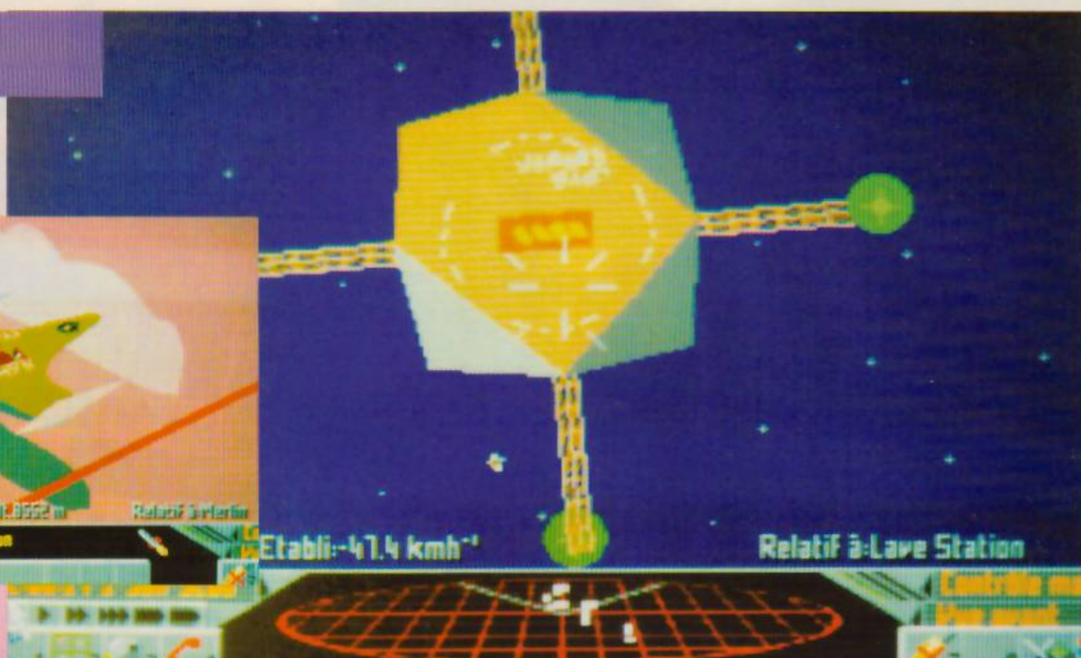
CINQ ANNÉES DE DÉVELOPPEMENT

Aujourd'hui et dix ans après la sortie du premier volet, voici Frontier, Elite II, qui, sans être une véritable suite du premier titre, en est une évolution absolument sidérante ! Passionné d'astrologie, l'auteur, David Braben, a reproduit un univers composé de quelques 100









millions de planètes !... Une impressionnante encyclopédie galactique est mise à la disposition du joueur offrant données géologiques, écologiques et politiques.

UNE DURÉE DE VIE ILLIMITÉE

De nombreux paramètres sont modifiables : vous pourrez bien sûr améliorer les capacités techniques de votre vaisseau en le rendant plus rapide ou en l'équipant d'un puissant armement. Mais vous serez aussi amené à piloter d'autres types d'engins au cours de votre carrière. Au travers d'un système de communication perfectionné permettant d'entrer en contact avec d'éventuels employeurs, ce sont maintenant des milliers de missions qui vous attendent aux confins de l'espace. La durée de vie d'Elite II est illimitée, vous voilà prévenu.

UNE BANDE SONORE HORS DU COMMUN

Si l'on retrouve avec émotion le Beau Danube Bleu de Strauss lors de la séquence d'appontage aux stations orbitales, Elite II propose un choix plutôt sympathique dans sa programmation musicale : on pourra, par exemple, "lasériser" du pirate de l'espace sur le rythme endiablé d'une nuit sur le mont chauve de Moussorgski.

A SYSTEME COMPLEXE, INTERFACE COMPLEXE

Le système de jeu déroutera sûrement le novice découvrant pour la première fois le radar tridimensionnel d'Elite (signalons à ce sujet que la traduction française de la documentation laisse plutôt à désirer).

Mais une fois aguerri aux subtilités du vol en hyper-espace, l'inconditionnel de Wing Commander ne jurera plus que par Frontier. L'oeuvre de David Braben semble constamment animée d'une vie propre : des événements se déroulant à plusieurs années-lumières de votre base risquent d'influencer le cours de votre existence de pilote... mais surtout de joueur.





La nouvelle Console 32 bit. Lecture CD Audio. Livrée avec 2 Jeux (Diggers & Oscar)

FMV sur option : **1690 F**

Titres disponibles :

PINBALL FANT.	259 F	NIGEL MANSELL	255 F
D/GENERATION	249 F	ROBOCOD 2	289 F
ZOOL	279 F	SENS. SOCCER	229 F
WING COM	*	DANGER STREET	*

VOUS OFFRE SON CONTRAT *BLEU*

(Généralement réservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :

- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables.
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le SAV
- **Gratuité** des installations et test des périphériques
- **Réinstallation** et formatage de votre disque dur.

A1200 Desktop Dynamite Pack
WORDWORTH-DPAINT AGA-OSCAR-DENNIS
2990 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Vidéo Composite
Idéal pour Vidéo Informatique :
1490 Frs

CDA1200
Lecteur CD-ROM
externe pour A1200 - NC
1990 Frs

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total :	**4870 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
4290 F

Total Mémoire Vive : 2 Mo

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo+Horloge et CO-Pro	2990 F
True Paint	990 F
Total :	**6470 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
5690 F

Total Mémoire Vive : 6Mo

Option Disque Dur

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le **WB 3.0** et **Excellence! 2.0**
(Traitement de Texte avec dictionnaire)
Autres capacités, nous consulter

Avec une Config MAD		Acheté séparément	
80 Mo	1990 Frs	80 Mo	2190 Frs
120 Mo	2390 Frs	120 Mo	2690 Frs

AMIGA 4000 / 30
+ disque dur 250 Mo : 9990 Frs TTC

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB 1200 0Ko	990 F
Extension DKB 1200 1Mo	1590 F
Extension DKB 1200 Co-PRO+1Mo	1790 F
Extension DKB 1202 4 Mo	2590 F
Extension DKB 1202 8 Mo	4290 F
Extension PCMCIA 4Mo	1490 F
GVP A1230 4 Mo	5290 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner 16 gris et Ham	3190 F
Lecteur 3.5 DD CUMANA	540 F
Epson GT 6500 (24 bits)	8990 F
Epson GT 8000	NC
Tablette Summagraphics A4	4290 F
Alimentation A500/600/1200	450 F
Megachip (2Mo chip A2000/A500)	1790 F
DKB 3128 (A3000/4000) 0Ko	2990 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	890 Frs	Brilliance	1690 Frs
DPaint IV AGA	790 Frs	Morph +	1590 Frs
Art Depart. Pro 2.3	1690 Frs	Vista Pro 3.0	650 Frs
Excellence 3.0	590 Frs	Final Copy Français	890 Frs
PPage 4.0 (US)	1590 Frs	Page Setter 3.0	690 Frs
Karafonts	590 Frs	WORDWORTH	790 Frs

MUSIQUE

Interface MIDI	525 Frs	DSS +	990 Frs
Bars&Pipes Pro 1 F	2490 Frs	Bars&Pipes Pro 2 Us	3200 Frs
Bars&Pipes Junior Fr	990 Frs	Modules B&P	440 Frs
Deluxe Music 2.0	990 Frs	SuperJam! 1.1	990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.5(+C++)	2990 Frs	DevPac 3.0	790 Frs
AREXX	379 Frs	Quarterback + Tools	790 Frs
Amos Professional	790 Frs	Disk Master 2.0	420 Frs

CECI N'EST QU'UN CONDENSÉ! CONSULTEZ-NOUS POUR TOUS VOS BESOINS INFORMATIQUES

S.A.V. MAD

Nous réparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables.
Clients province : 48 heures + délais transport.
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Le Crédit traditionnel (Libre)
3 fois sans frais pour 1500 F et +
4 fois sans frais pour 4000 F et +
Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immédiat.

PROMO DISQUE DUR

IDE pour A2000
80 MEGA
120 MEGA
NOUS CONSULTER

Métro : Notre Dame de Lorette



Depuis 1988, **Mad** est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

☎ (33) 1 **48 78 11 65**

FAX (33) 1 42 80 66 49

BON DE COMMANDE à découper ou recopier
à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
....

Je désire commander les produits suivants :
........................au prix de : .... F
........................au prix de : .... F
Pour un total de .... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Signature
CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû.
Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock



CR 01_94

Prix et promotions applicables le mois de parution du magazine.

SOLUTIONS JEUX

L'ENFER DU CHEAT

On ne peut plus s'en passer ! Plus on s'en sert plus on n'en veut ! Cependant il y a cheat et cheat, tip et tip. Ainsi, les deux que j'ai reçu méritent d'emblée 3 heures de connexion gratuite sur le 36.15 Amiga Revue. Grâce à eux, vous saurez tout sur Ishar 2 et terminerez allègrement Syndicate !

Désormais, une place est disponible dans cette rubrique pour toutes vos questions. Envoyez-les nous, nous les publierons et y répondrons dans la mesure de nos possibilités. Le mois prochain, nous présenterons donc quelques SOS. Ceux qui y répondront gagneront quoi ? Des heures de connexion gratuite, évidemment ! J'attends donc impatiemment votre courrier : il suffit de m'envoyer une soluce, un tip et vous aurez alors une heure de connexion gratuite. Pour un plan, une solution entière, ce seront 3 heures de connexion gratuite qui vous seront offertes ! Tout ça à condition que votre astuce ou solution soit publiée, ça va de soi, sinon pas d'heure de connexion gratuite (NDLR : bon, ça va, on sait qu'elle est gratuite, la connexion !).

Ishar 2

Frédéric Vignal a donc gagné trois heures de connexion gratuite (NDLR : grrrr !) grâce à cette superbe astuce. Je lui laisse la parole.

Voici les octets des différents objets que l'on trouve dans Ishar 2. Toutes ces modifications se font sur une sauvegarde d'équipe. Tous les objets et armes sont codés sur 2 octets (ex : 00 02 ou ff 8c). 00, pour les reliques, le collier et la marmite ; FF pour tous les autres. Certains changent de codes comme les protections (1er code) ils sont soit dans le sac, ou dans les mains (2ème code) ils sont portés sur les personnages. Chaque personnage "contient" 13 x 2 octets, soit 26 octets. Les neuf premiers sont réservés pour le sac, 10 et 11 les mains, 12 la poitrine, 13 la tête, 14 le cou et 15 le torse (corde).

Les personnages se trouvent :
1-block 2 pos 00c à 029
2-block 2 pos 02a à 047
3-block 2 pos 048 à 065
4-block 2 pos 066 à 083

```
+-------+-------+-------+
| 3 oct | 6 oct | 9 oct |
+-------+-------+-------+
| 2 oct | 5 oct | 8 oct |
+-------+-------+-------+
| 1 oct | 4 oct | 7 oct |
+-------+-------+-------+
```

```
      +--------+
      | 13 oct |
      +--------+
      | 15 oct |
  +---+--------+---+
  |   12 octets    |
  +----------------+
  |   14 octets    |
  +-------+--------+
  | 10 oct | 11 oct |
  +-------+--------+
```

Les objets

• Armes
0002 à 0006 = Reliques
0009 = Collier du capitaine Orc
0010 = Marmite
FF 8C = Dague vivante (+ 10)
FF 8D = Fouet
FF 8E = Trident
FF 8F = hache chaos (+25)
FF 90 = Fléau
FF 91 = Bâton magique
FF 92 = Bâton
FF 93 = Epée de flammes
FF 94 = Epée vivante chaotique
FF 95 = Epée vivante
FF 96 = Gourdin
FF 97 = Arc en os
FF 98 = Epée courte
FF 99 = Epée longue
FF 9A = Epée +11
FF 9B = Epée +15
FF 9C = Masse d'arme
FF 9D = Fléau d'arme
FF 9E = Arc
FF 9F = Arbalète
FF A1 = Hache lourde
FF A2 = Dague
FF A3 = Dague magique
FF A4 = Cimetierre
FF A5 = Lance
FF A6 = Dague de lancer

• Armures, Habits
FF A7 = Casque +4
FF A8 = Sur la tête
FF A9 = Casque +3
FF AA = Sur la tête
FF AB = Casque +2
FF AC = Sur la tête
FF AD = Casque +1
FF AE = Sur la tête
FF AF = Robe de Bure
FF B0 = Poitrine
FF B3 = Armure +6
FF B4 = Poitrine
FF B5 = Cuir fin
FF B6 = Poitrine
FF B7 = Habit Soirée
FF B8 = Poitrine
FF B9 = Armure Chaos
FF BA = Poitrine
FF BB = Armure Magique
FF BC = Poitrine
FF BD = Armure plaque homme
FF BE = Poitrine
FF BF = Armure Lourde
FF C0 = Poitrine
FF C1 = Cote de maille
FF C2 = Poitrine
FF C3 = Armure cuir homme
FF C4 = Poitrine

• Ingrédients
FF C5 = Botte de pissenlit
FF C6 = Edelweiss
FF C7 = Champignon
FF C8 = Griffe de Gargouille
FF C9 = Cervelle de Rat
FF CA = Gui Séché
FF CB = Cervelle de Mygale
FF CC = Huile de Salamandre
FF CD = Champignon Blanc
FF CE = Pain

• Divers
FF CF = Flèche
FF D7 = Corde
FF D8 = Torse
FF DD = Collier
FF DE = Cou
FF DF = Collier
FF E0 = Cou
FF E1 = Collier
FF E2 = Cou
FF E3 = Bouclier +6
FF E5 = Bouclier +2
FF E6 = Bouclier de Bois
Ff E7 = Bouclier +4
FF E8 = Plante
FF E9 = Souris
FF EA = Perroquet
FF EB = Clé prison
FF EC = Pie
FF ED = Singe
FF EE = Corne
FF EF = Trousseau clé
FF F0 = Clé connétable
FF F1 = Idole
FF F2 = Aigle

Cette liste n'est surement pas complète...

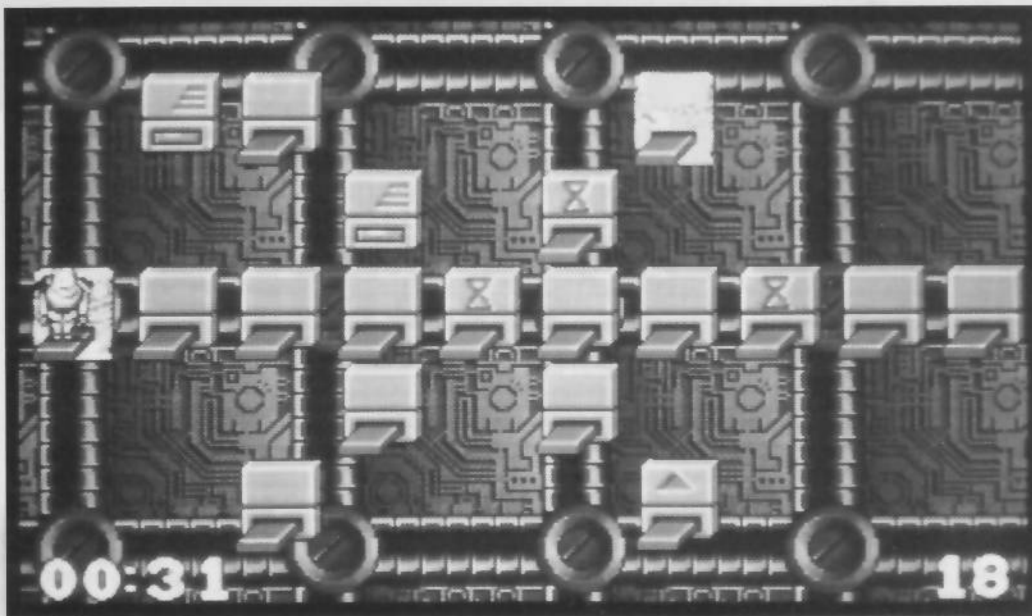


Caractéristiques des personnages : avec un éditeur de pistes, mettre au maximum en héxadécimal (64), ce qui correspond à 100 en décimal, soit le maximum, sauf pour l'expérience et l'argent. Il faut toujours compter un groupe de 5 octets pour une caractéristique d'un personnage.

Niveau : block 2 pos 10B à 10F
Expérience : block 1 pos 1DA à 1E3 (2 octets par perso)
Vitalité : block 1 pos 1E4 à 1ED
Physique : block 2 pos 12E à 132
Psychique : block 2 pos 129 à 12D
Cohésion : Non trouvée
Crochetages : block 14 pos 18E à 192
Perception : block 15 pos 031 à 035
Premiers soins : block 14 pos 193 à 197
Arme 1 main : block 14 pos 17A à 17E
Arme 2 main : block block 14 pos 17F à 183
Arme de jet : block 14 pos 184 à 188
Tir : block 14 pos 189 à 18D
Force : block 2 pos 110 à 114
Constitution : block 2 pos 115 à 119
Agilité : block 2 pos 124 à 128
Intelligence : block 2 pos 11F à 123
Sagesse : block 2 pos 11A à 11E
Argent : block 1 pos 1EF à 1F8 (2 octets par perso)

N.B : En mettant au maximum l'expérience, la force et le reste, plus besoin d'arme ! Il suffit d'avoir alors seulement les objets nécessaires au jeu.





Syndicate

Une astuce de Maxo, maintenant. Comme il n'y a pas de petit profit, voici comment disposer rapidement de 1 000 000 de crédits !
1) Repérer les fichiers de sauvegarde : lorsque le jeu a été installé sur disque dur, on le trouve sous DHx:Syndicate/save. Le premier fichier porte le nom "01.GAM", le second, "02.GAM", etc.
2) Modifier un fichier de sauvegarde : la quantité d'argent détenue est stockée à partir de l'octet 21 (ou 15 en hexadécimal) sur 3 octets. Pour posséder 1 000 000 de crédits, il suffit donc d'entrer 0F FF FF. Exemple : avec disco-scopie, la seconde ligne du fichier de sauvegarde devient : 0010: 00 00 00 00 00 F FF FF 00 00 .... etc.

Essayer dénommer votre honorable société : ROB A BANK, COPER TEAM ou encore WATCH THE CLOCK. Vous devriez voir quelques changements au niveau des armes, des modifs et surtout du Cash ...

History Line 14-18

Encore Maxo... En jouant contre l'ordinateur, si vous coincez sur un niveau, entrez le code du niveau en question. Ensuite, dans le menu "Paramètres", sélectionnez Humain-Humain au lieu de Ordinateur-Humain et débutez la partie. Vous dirigez alors vos troupes et celles de l'ordinateur. Il n'y a donc plus aucun problème pour prendre le QG adverse.

Yoe ! Joe !

Pour avoir 55 vies, il faut, à la fin du stage bonus pendant que l'ordinateur compte les points, appuyer sans arrêt sur le bouton "Fire" jusqu'au monde suivant.



Blastar

• Collecter autant de crédits que possible afin de pouvoir acheter le meilleur équipement.
• Il faut principalement essayer d'avoir le maximum pour "Power-Up", "Smart Bomb", "Lives" et "Speed Up".
• Garder un oeil sur le scanner, surveiller toujours vos arrières.
• Quand vous visitez la boutique, achetez le "Cyclon". Cela devrait vous permettre de vous frayer un chemin à travers tous les niveaux de ce jeu.

Airbus 320 USA

L'astuce que voici ne vous permet pas d'avoir des suppléments de missiles, de lasers, de bombes. Non, Airbus 320 USA est un jeu pacifique dont le but consiste essentiellement à voler d'un point à un autre. Cependant, afin d'avoir le meilleur niveau de vol question réalisme, il suffit de repérer un fichier appelé "DUMMY", et de le renommer en "DUMMY.log". Dans le jeu, signez alors sous le nom "DUMMY", et l'ordinateur vous prendra pour un brillant pilote avec 5 400 vols et un niveau de réalisme de 500 !

Sébastien Lubrano ■

One Step Beyond

Le mois dernier, mon éminent confrère de la rubrique jeux, vous avait donné les 25 premiers codes de One Step Beyond... Voici les 75 derniers !

26: 44217	45: 02573	64: 47480	85: 13306
27: 26705	46: 27963	65: 10897	87: 22153
28: 05384	47: 30541	67: 03738	88: 31000
29: 32089	48: 58509	68: 62115	89: 53153
30: 37473	49: 23514	69: 00317	90: 18617
31: 04026	50: 16497	70: 62432	91: 06234
32: 41499	51: 40001	71: 62749	92: 24851
33: 45525	52: 56488	72: 59645	92: 24851
34: 21488	53: 30953	73: 56858	93: 31085
35: 01477	54: 21905	74: 50967	94: 55936
36: 22965	55: 52858	75:42289	95: 21485
37: 24442	56: 09227	76: 27720	96: 11885
38: 47407	57: 62085	78: 32193	97: 33370
39: 06313	58: 05776	79: 36666	98: 45255
40: 53720	59: 02325	80: 03323	99: 13089
41: 60033	60: 08101	81: 39989	100: 58344
42: 48217	61: 10426	82: 43312	
43: 42714	62: 18527	83: 17765	
44: 25395	63: 28953	84: 61077	



Versions : Amiga 500, 600, 1500, 2000 (Ne fonctionne pas avec A1200, A3000, A4000)
Genre : réflexion
Editeur : Gameleck
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 joystick
Langue : manuel en français

HUMANS 2 - THE JURASSIC LEVELS

Au commencement, il y avait l'obscurité. Puis vint la lumière. Et encore le noir. Puis vint à nouveau la lumière. Enfin, les Humains arrivèrent. Et il se mit alors à pleuvoir...

RETOUR AUX SOURCES

Depuis le premier jour de leur création, les Humains ont besoin d'aide. Et en tant qu'Humain du vingtième siècle, vous allez devoir donner un coup de main à vos ancêtres ! Vous leur ferez chevaucher les animaux les plus terribles de la création, à savoir les dinosaures et leur apprendrez à apprivoiser les fantastiques pouvoir du feu. Mais, malgré vos enseignements, sauront-ils maîtriser la très grande complexité de la roue ? Et vont-ils enfin réaliser que la fourrure n'est plus à la mode ?

UN AIR DE DÉJÀ VU

Le but du jeu est similaire à celui de Lemmings : il faut, dans chaque niveau, aider un maximum d'humains à sortir. Chacun des personnages est capable d'effectuer des actions spéciales en ramassant des objets fort utiles : la corde permet la descente des falaises sans danger, la lance fait office de perche pour éviter les crevasses et tient en respect les mammouths les plus coriaces, la torche, en plus d'agir comme la lance, sert aussi à brûler la végétation luxuriante et, enfin, la roue est le meilleur moyen pour se déplacer plus rapidement. Toutes ces actions s'effectuent à l'aide du joystick et du clavier. Combinaison qui n'est pas évidente lors des premières parties, mais qui devient par la suite une formalité.

VOTRE CONCLUSION, DOCTEUR ?

Si Humans 2 ressemble au célèbre Lemmings sur le fond, il en va tout autrement de la forme : les personnages sont ici plus gros et moins nombreux et les actions qu'ils peuvent entreprendre sont très différentes. Les graphismes sont corrects et les musiques (générique et jeu) excellentes : elles nous ramènent directement à l'Age de pierre ! Les Humans, version 2, raviront les amateurs de réflexion vidéoludique, si toutefois, ils résistent aux dinosaures de Spielberg !





Versions : tous modèles
Genre : plates-formes
Editeur : Gremlin Graphics
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 joystick

ZOOL 2

Qui ne connaît pas les histoires incroyables de Zool le Ninja, véritable héros des temps modernes ? Il est de retour pour de nouvelles aventures... et il n'est pas seul !

ZOOL ET ZOOZ SONT DANS UNE GALERE...

Pas moins de neuf niveaux attendent notre héros dans la deuxième version de ce jeu de plates-formes. Nouveauté : Zooz, la petite amie de Zool est de la partie ! Pour jouer avec elle, il suffit de la choisir au début du jeu. Le maniement du fouet est sa spécialité. Ce qui est plutôt utile dans la mesure où les ennemis sont plus coriaces que dans la première version : vous devrez vous y prendre à plusieurs reprises pour certains d'entre eux.

ZOON : LE MEILLEUR AMI DE ZOOL

Autre surprise : l'apparition d'un animal de compagnie connu pour être le meilleur ami de l'homme, à l'instar d'Idéfix pour Astérix. Mais ce chien-là n'est pas comme les autres : il a deux têtes ! Ce sont des choses qui arrivent dans la énième dimension... Et pour couronner le tout, les deux cerveaux de Zoon (c'est le nom de cette créature) ne pensent pas à la même vitesse ! Une moitié est complètement stupide et l'autre particulièrement intelligente, regrettant parfois qu'on lui ait "collé" d'office à la naissance un simple d'esprit.

ZOOL 1, C'EST BIEN, ZOOL 2, C'EST MIEUX !

Ce que l'on pouvait reprocher à Zool 1, à savoir les décors trop chargés (lire le test de Zool CD), semble avoir été corrigé. La jouabilité a été améliorée, notamment lorsque Zool est accroché aux parois verticales. Enfin, une bande sonore remise au goût du jour et le fait de pouvoir jouer avec un autre personnage apportent un plus certain à cette nouvelle mouture. Avis aux amateurs de plates-formes !



L'apparition de Zool sur micro fut la réponse des éditeurs britanniques aux jeux de plates-formes japonais pour consoles et plus particulièrement à Sonic the Hedgehog (pour Sega Megadrive). Lors de sa mise sur le marché, un des slogans publicitaires annonçait d'ailleurs : "Bad news for the hedgehogs !" (Mauvaises nouvelles pour les hérissons !). Mais cédant à la tentation de conquérir d'autres publics, Zool s'est depuis installé, justement sur la Megadrive, mais aussi sur Amiga CD[32] (voir le test dans ce numéro). N'empêche que ce sont les possesseurs de micros et qui plus est, d'Amiga, qui ont la primeur de découvrir les nouvelles aventures du Ninja de la énième dimension ! Un juste retour des choses...

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 9h30 - 12h30.13h30 - 19h00

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge PROMO	220
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accouple avec 512 K	499
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge PROMO	480
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390
AMIGA 1200	
2 Mo 16 bits PCMCIA	900
4 Mo 16 bits PCMCIA	1590
PC 1208 1 Mo 32 bits extensible à 8 Mo + horloge + support co-pro	1190
PC 1208 2 Mo 32 bits	1690
PC 1208 4 Mo 32 bits PROMO	1990
PC 1208 8 Mo 32 bits	NC
Co-pro + oscillateur 33 MHz	790
AMIGA 4000	
Barettes SIM 1 Mo 32 bits	600
Barettes SIM 2 Mo 32 bits	990
Barettes SIM 4 Mo 32 bits	1600

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Boîtier seul	1190
52 Mo + 0 ko Ram	1990
80 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte contrôleur SCSI + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Carte seule	990
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 ko Ram	3290
170 Mo + 0 Ko Ram	3790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 1200	
Disque dur 2"1/2 livré avec vis câble-notice-disquette d'installation	
40 Mo 2"1/2 IDE	1290
80 Mo 2"1/2 IDE PROMO	1590
120 Mo 2"1/2 IDE	2190
OVERDRIVE	
Disque dur externe 3"1/2 sur port PCMCIA	
Overdrive 3"1/2 130 Mo	1990
Overdrive 3"1/2 170 Mo	2590
Overdrive 3"1/2 251 Mo PROMO	2890

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
Carte s'installe à la place du 68000	
68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990
AMIGA 2000	
68030 25 MHz	4990
68030 40 MHz	6990
68030 50 MHz	8990
AMIGA 1200	
Carte A1230 TURBO 2 avec copro. optionnel + ext. RAM 32 Bits + port contrôleur SCSI	
40 MHz + 4 Mo	4790
50 MHz + 4 Mo	6490

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390
Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boîte de rangement 75 disquettes	100
Boîte de rangement 100 disquettes	150

LECTEURS

Externe A 500/600/1200 PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	990
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1085S	1490
1084S	1890
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock PROMO	3390
GST 40 e	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB 1200	3490
VIDI AMIGA 12	1190
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 R	1890

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle	
STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX PROMO	1790
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE



DE LUXE PAINT Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack 2490F

Avec Pack 2990F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
40 Mo	3590F	3990F
80 Mo	3990F	4390F
120 Mo	4390F	4790F

AMIGA 4030



Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

8990F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	8990F	9390F
210 Mo	9290F	9690F
340 Mo	9890F	10290F

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

14690F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	14690F	14990F
210 Mo	14990F	15290F
340 Mo	15590F	15890F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 2 jeux + 1 manette = **2490F**

- *+ de 50 jeux disponibles avant le 31/12/93*
- *JURASSIC PARK, MANCHESTER UNITED, NIGEL MANSELL, SYNDICATE, SOCCER KID, DUNE, MORTAL KOMBAT...*

PROMOTIONS

PAINTER 3D + PERSONNAL PAINT	~~880 F~~	**500 F**
HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~560 F~~	**340 F**
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	**590 F**
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	**240 F**
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~290 F~~	**390 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIPES JUNIORS	990
BARS et PIPES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	590
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60F	3,30F	3,00F	2,80F
3"1/2 DF HD	5,90F	5,40F	5,00F	4,60F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TEL :
MON ORDINATEUR

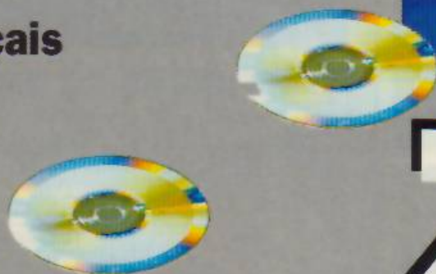
DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

Date Signature

JEUX

Version : Amiga CD32
Genre : plates-formes
Editeur :
Gremlin Graphics
Nombre de joueurs : 1
Nécessite : 1 joystick
Langue : manuel en français





ZOOL

Zool, pour ceux qui ne le connaissent pas, est un extra-terrestre. Je dirais même plus, Zool est un extra-terrestre ninja qui débarque tout droit de la énième dimension.

ÉNIEME DIMENSION ? CONNAIS PAS !

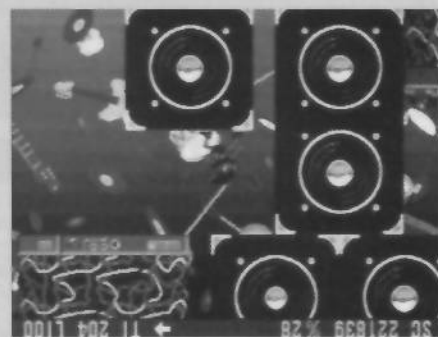
Et la énième dimension, qu'est-ce que c'est ? Disons simplement que c'est tout et n'importe quoi, c'est ici et là-bas en même temps. Faites donc travailler votre imagination ! Et Zool dans tout ça ? Et bien c'est le gardien de cet univers. Et tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes imaginaires, si deux vilains, Krool et son assistant Mental Block, n'avaient pas fait appel à la "non-imagination" pour donner vie aux objets inanimés et en faire de dangereux criminels. N'écoutant que son courage, Zool décide alors de "nettoyer" les sept mondes connus que contient cette partie de l'espace cosmique : celui des sucreries, de la musique, des fruits, des outils, des jouets, de la fête foraine et, enfin, l'île déserte.

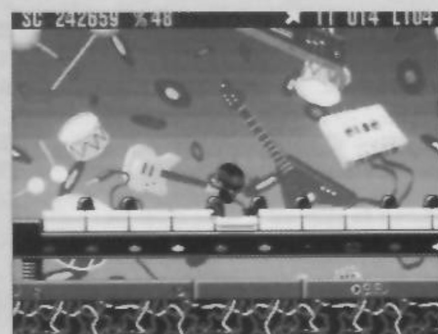
UN JEU DE PLATES-FORMES ? OF COURSE MON GÉNÉRAL !

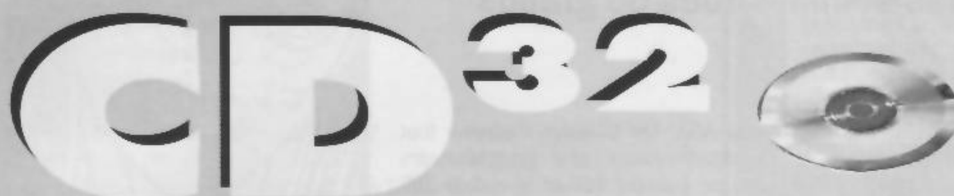
Notre héros des temps modernes se déplace ainsi de plates-formes en plates-formes, ramassant sur son passage toutes sortes de bonus. Mais attention ! Tout contact avec un ennemi lui coûte de











l'énergie, donc un peu de vie. Heureusement, certains monstres laissent échapper en mourant un petit coeur que Zool s'empressera de récupérer s'il veut se régénérer. A la fin de chaque niveau (quatre par monde) et à condition que suffisamment de bonus aient été collectés, apparaît un médaillon en or permettant à son possesseur (en l'occurrence, vous !) d'accéder à la suite du programme.



NINJA ZOOL : AU RAPPORT !

Ayant vu le jour d'abord sur Amiga 500, puis sur A1200 (Zool 1200), la version Amiga CD³² reprend les graphismes colorés et très riches de ce jeu de plates-formes créé pour détrôner Sonic the Hedgehog (lire le test de Zool 2 dans ce numéro). Mais cette abondance de couleurs et les décors parfois trop chargés ne permettent pas toujours de distinguer les ennemis des éléments immobiles du décor (et inversement). Heureusement, une difficulté savamment dosée (et paramétrable), une parfaite jouabilité et une superbe introduction réalisée en images de synthèse (on se croirait devant un dessin animé !) viennent compenser ce défaut. De plus, les musiques et les bruitages sont excellents, support CD oblige ! Et parmi le peu de titres disponibles pour l'Amiga CD³², Zool se retrouve sans conteste en tête d'affiche !



LES IMAGES, ANIMATIONS ET OBJETS GRAPHIQUES DANS LE DP

Voilà un titre pompeux s'il en est ! Et pourtant derrière ces syntagmes nominaux des plus évocateurs, se cache une réalité bien élémentaire : nous sommes tous de grands enfants !





Et c'est avec un plaisir digne de l'émerveillement tout naturel d'un poupon aux premiers éveils du monde qui l'environne, que nous nous ébahissons et exbaudissons quand nous chargeons sur nos écrans tout plein de belles images avec beaucoup, beaucoup de couleurs et de lumières...

Les utilitaires

Viewers (Attila DP)
Deux disquettes bourrées à craquer d'utilitaires indispensables pour le simple bidouilleur, le curieux, tout comme pour le professionnel des images. A noter la présence de nombreux outils d'animations, de loaders pour objets en 3D et pour tous types d'images. On notera la présence de Mostra, de SuperView, de VJPEG, de 3D Draw, d'Anim 3.3, ou encore de ViewTek 1.05, pour ne citer que les plus fameux. Indispensable.

RawAGA (Phoenix DP n°3986)
Cet utilitaire vous permet de convertir des images au format Interchange File Format, plus connu sous le nom d'IFF, au format "raw" (brut). Le format raw est très utile lorsque vous voulez vous servir d'images dans vos propres créations. Il est également indispensable si vous voulez convertir vos images en sprites. Notez que ce programme fonctionne tout aussi bien avec des images non AGA. Cet utilitaire s'adresse tout particulièrement aux programmeurs qui ne peuvent utiliser le codage IFF dans leurs sources.

Cam 802-A et 802-B
Ce sont deux disquettes contenant divers petits utilitaires dont voici la description (la lettre A ou B entre parenthèses derrière le nom du programme, indique de quelle disquette il provient).

- JPEG Datatype_v39.1 (A) : c'est la version 39.1 des datatypes JPEG. Ceux-ci ne fonctionnent que sur système 3.0 et avec un 68020 et plus (NDLR : ce datatype permet au programme MultiView d'afficher des images compressées au format JPEG). Auteur : Steve Goddard.
- Mand2000D (A) : Mand2000D est une version démo du programme Mand2000, un programme d'exploration fractale.
- TsMorph_v2.2 (A) : TsMorph est un programme qui vous permet de créer un fichier paramétré qui est ensuite reconnu par TSMorph-render pour produire un morphing. TSMorph-render utilise et permet de créer des images en 24 bits IFF.
- Clouds_v3.0 (B) : ce programme permet de créer aléatoirement des nuages que vous pourrez réutiliser avec votre programme de dessin, comme texture dans un programme de ray-tracing ou bien encore comme dessin de fond sur votre WorkBench. Il est compatible avec toutes les résolutions AGA et avec tous les systèmes d'exploitation, du 1.3 jusqu'au 3.1, en passant par le 2.0. Les sources en Kick Pascal sont inclus. Auteur : Daniel Amor.
- MiniMorph_v1.0 (B) : MiniMorph vous permet de créer des morphs entre deux images en utilisant le nombre d'images intermédiaires que vous désirez. Il vous permet également de les animer. Auteur : Philippe Banwarth.
- MPEG_v1.2alpha (B) : cet utilitaire



permet de coder/décoder les fichiers au format MPEG, en ses différentes composantes Y, U et V. Auteur : Andy C. Hung (Unix), porté sur Amiga par Son H.

• MP_v1.03 (B) : ce logiciel est un player MPEG pour ECS, AGA, OpalVision et Picasso II, nécessitant un processeur 68020 et plus, au moins 2Mo de RAM et l'OS 2.04. Il est inspiré du décodeur version 2.0, UNIX/X11 MPEG, mis au point par le Berkeley Plateau Research Group. Auteur : Michael Van Elst.

• ReadDCTV_v1.0 (B) : ReadDCTV vous permet de convertir les images DCTV au format 24 bits IFF. Les sources en C sont inclus. Auteur : Garrick Meeker.

• ShowVIC_v3.06 (B) : vous possédez un Commodore 64 ou vous en avez eu un, alors lisez ce qui suit : avec ShowVIC vous allez pouvoir convertir vos images provenant du C64 et les visualiser sur votre Amiga. Un nombre conséquent de formats sont reconnus : Koala, Artist 64, Art Studio, Advanced Art Studio, Image System, Blazing Paddles, Vidcom 64, Doodle, FLI, Hi-Eddi, Amica-Paint, PageFox. Auteur : Matt Francis.



Tops models, Images érotiques, X



Cindy Crawford Slyde 1 & 2 (BAB Micro Center n°3149 et 3150)
Présentée par Big-Mac, une série de 13 digitalisations nous montrant l'un des top-models les plus admirables et admirés. La qualité des digits n'a d'égale que celle du mannequin... Si vous voulez son numéro de téléphone, appelez-moi à Amiga Revue, on s'arrangera...

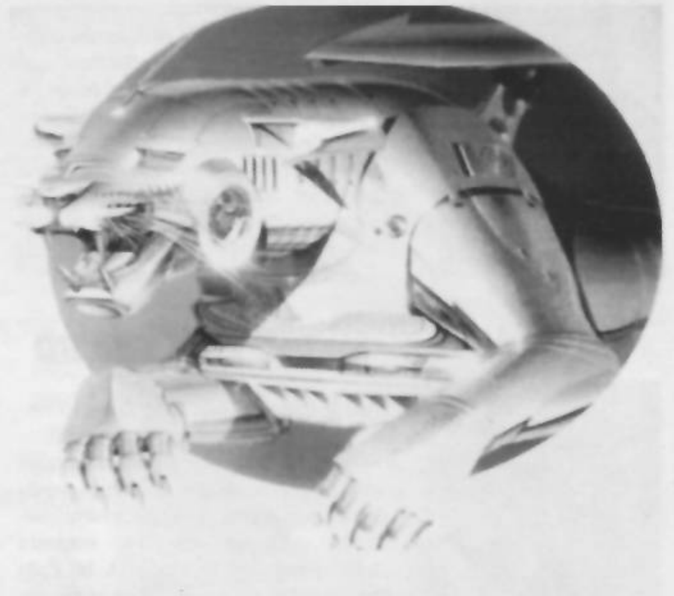
Blonde Beauties ! (Sillicone DP n°988)
Série d'une dizaine d'images HAM (4096 couleurs) qui nous présentent des fausses blondes (ne me demandez pas comment je l'ai découvert...) remarquablement belles. A noter que ces digits de photos, de par leur qualité et esthétisme, tiennent bien plus de la photo artistique de nu que d'images érotiques (NDLR : on se rassure comme on peut, vieux cochon !).

Mmm Good ! Billy John (Free Distribution Software n°1231 A et B)
Série de 17 images X, voir très X, en 4096 couleurs Basse Résolution Entrelacée (le mode graphique, pas les personnes représentées, quoique...). Quoi dire si ce n'est que les digits sont d'une bonne qualité et que les positions ou parties des corps sont des plus explicites (NDLR : qu'est-ce que je disais ?).

Raging Haging Hormone II (BAB n°3490)
Superbe démo réalisée sous Deluxe Paint III qui nécessite hélas 1,5 Mo pour fonctionner. Elle nous présente des créatures qui par leur comportement pourraient ressembler à certains d'entre-nous. Trois mâles sont assis à la table d'un bar et regardent par tous les moyens possibles les passages d'une femme (jumelles, radar...). A posséder absolument, ne serait-ce que pour la chute finale !

Béa 5 D7 (Sillicone DP)
Créature de rêve en 3D manipulable (j'entends à animer) sous Imagine, Béa est directement issue de l'imagination fébrile de Jack Risso, qui s'est inspiré de Virtual Valérie II sur Mac. A posséder à tout prix pour ceux qui en ont assez des objets géométriques et qui voudraient voir quelques arrondis intéressants en 3D...
Disk-1 : il est possible d'y voir, pour commencer, une planche en mode Colorshade qui montre les différentes Béa. Une animation en 16 couleurs Hi-Res entrelacée de Béa en train de danser en mode Scanline. Une autre anim en mode Trace cette fois-ci.
Disk 2 : 5 versions de Béa en mode Trace.
Disk 3 : les éléments pour animer Béa en T-Shirt. Les éléments pour animer Béa en Robe. Les éléments pour animer Béa totalement dévêtue.
Disk 4 : la suite des éléments pour animer Béa en T-Shirt. Le nécessaire pour l'animer en maillot. Le nécessaire pour l'animer en slip (sans le porte-jaretelle !).
Disk 5 : une anim de Béa qui marche en se cambrant comme j'en ai rarement vu le faire...

X AGA (Phoenix DP n°31, 32, 33, 34)
C'est une compilation de 4 disquettes contenant 3 images chacune en 640x480 au format GIF. Je vous fais grâce des noms pour le moins explicites. Le titre de cette collection vous l'indique déjà, il s'agit d'images très très osées et même très pornographiques. La qualité des images digitalisées est néanmoins irréprochable. Les amateurs apprécieront sans aucun doute (NDLR : arrête de baver, petit saligaud !).





The Strip (Phoenix DP n°3956, 3957, 3958)
Avez-vous rêvé un jour de voir une jeune fille se déshabiller sur l'écran de votre Amiga ? Hé bien voilà : the Strip est arrivé... Cette animation réalisée par le groupe Amphétamine à l'aide de Deluxe Paint IV va vous étonner. Bien que le dessin de la demoiselle soit très



grossier, l'animation est remarquable. Sur une chanson de Suzanne Véga, elle enlève délicatement ses vêtements et vous laisse entrevoir tous ses charmes cachés, et croyez-moi ils sont nombreux... Nécessite 2.5 Mo de mémoire.

AM 418 (Floppy Internationnal)
Tetris Sex : la concentration est déjà assez difficile sur un Tetris classique, mais lorsque de jolies et charmantes demoiselles, entièrement dénudées qui plus est, posent sur votre écran (NDLR : elles posent quoi, sur mon écran ?), le jeu devient impossible ! Réservé aux adultes qui chechent à avoir un infarctus à moindre frais.

AM 419, 420, 421 et bien d'autres... (Floppy Internationnal)
Toujours et encore de ravissantes créatures qui posent et n'attendent que vous pour s'animer sur votre écran. Si certaines images sont statiques, d'autres nécessitent l'utilisation intensive d'un bâton de joie (joystick si vous préférez) afin d'activer les protagonistes qui seront alors dans un branle-bas de combat des plus évocateurs. Toujours pour les mêmes adultes...

Les héros de BD

Akira Picture Disk II de Robert J.Iveson (Bab Micro Center n°3512)
Série de 11 images de bonne qualité mettant en scène les différents protagonistes d'Akira. Il s'agit essentiellement d'images en 16 couleurs haute-résolution dessinées à la main ou scannées en noir et blanc et recolorisées. Deluxe Paint 3, RSI DémoMaker V2.0, PP Show, PP Anim et bien d'autres furent nécessaires pour réaliser ce slide.

Comics (Free Distribution Software n°1009 et 1150)
Ces deux disquettes contiennent une vingtaine de dessins réalisés à main levée. Ces derniers sont en 32 ou 16 couleurs. Ils nous présentent tous les hétros des comics Marvel. L'intérêt principal, pour ne pas dire unique, réside d'ailleurs dans les représentations de Dardevil, Hulk, Wonderwoman, Batman, Aquaman & les X-Men. A réserver de préférence à ceux qui quittent uniquement leurs comics à condition d'en retrouver les héros sur ordinateur.

GFX Competition TCC Party 93 (Free Distribution Software n°1793)
La sélection d'une bonne dizaine des meilleures images de cette compétition. Les thèmes abordées sont : espace, heroïc fantasy, héros de BD. La majorité de ces images de très bonne qualité est en 64 couleurs basse résolution.

Les fractales

JPEG Collection Volume 12 (Free Dstribution Software n°1891)
Toujours d'excellentes images de Michel Rigo au format JPEG. Ces dernières, réalisées à partir de Fractuality 24, sont cependant dédiées aux fractales de Mandelbrot et de Julia. Les matheux pourront s'amuser à en retrouver les équations, les autres admireront ces 7 images en s'interrogeant sur les notions de l'infiniment petit et de l'infiniment grand...

Images de Mandeltour AGA (France Festival Distribution)
La disquette que l'on m'a fournie contenait les premières images du tout nouveau Mandeltour AGA. Les 2 fractales en AGA que j'ai admiré me semblent être parmi les plus belles et intéressantes que j'ai pu voir jusqu'à présent. J'espère que le contenu de Mandeltour AGA est de cette qualité !

Les monstres mécaniques

Photos Digitalisées de Billy John & Lugnuts (Free Distribution Software n°1807 A et B)
Ces deux disquettes contiennent une vingtaine de superbes digits de monstres mécaniques. Voitures de courses, prototypes (Porshe, Jaguar, Honda) coupent la route des avions de chasse (F117, B17 G Fortress) et des voitures de rallye. Le tout en 4096 couleurs, basse résolution et overscan, siouplait.

3D et raytracing

JPEG Collection Volume 11 (Free Distribution Software n°1890)
Cette disquette contient 7 images de Michel Rigo et d'excellente qualité. Et pour cause ! Toutes au format JPEG, elles sont lisibles en 16 millions de couleurs avec une carte OpalVision ou Rétina, en HAM8 sur A1200 et A4000, ou en HAM sur les autres ordinateurs. Trois paysages ont été réalisés à partir de Vista Pro 3.0. Les autres images utilisent des textures (disponibles sur la D7 d'ailleurs) et des objets 3D conçus et réalisés à partir d'Imagine, d'AD Pro de MorphPlus et d'Opal Paint ! La qualité est au rendez-vous ! Et il s'agit bien plus d'une production artistique à proprement parler que d'une simple utilisation de logiciels !

DBK Slide Show 2 Amiga PDS Link (Free Distrbution Software n°1708)
Ce slide accompagné d'une musique de bonne qualité est dédié au Raytracing. C'est un réel plaisir pour les yeux que de regarder ces 6 images Ham en Basse Résolution entralacées, 4096 couleurs. Toutes furent réalisées avec DKB Trace. Le but de ce slide est de nous inciter à utiliser ce soft. Et c'est vraiment parce qu'il me reste quelques D7 à tester sinon je serais déjà en train de me le procurer !

Buzzed (Phoenix DP n°1882, 1883 et 1884)
Ce lot de 3 disquettes contient une animation avec des personnages en 3D. Réalisées par James Robinson, celles-ci nous présentent une scène de la vie "quotidienne" à la campagne. Sur un panneau publicitaire, en plein milieu d'un jardin, on voit s'envoler un oiseau. Le deuxième plan nous fait découvrir une abeille en gros plan (superbe réalisation en 3D) qui se présente face à nous en "vol stationnaire". Elle fait demi-tour, le tout avec une fluidité impréssionnante, puis s'en va battant des ailes... (buz, buz, buz, buzzed). Découvrez la suite de l'histoire de la petite abeille, ainsi que la qualité et la fluidité des protagonistes. A consommer sans modération.

AD (Phoenix DP n°3729, 3730 et 3731). Prenant 3 disquettes, cette animation réalisée par Craig Collins tourne sur tous les Amigas équipés de 3 Mo de RAM. L'histoire se déroule dans le futur où les deux géants de la boisson non alcoolisée (Koka Kola et Pep-C) se battent pour le monopole de l'univers. L'acteur principal est un technicien travaillant pour Koka Kola. Il décide un jour de partir à la recherche de "La vraie boisson", une base voisine de la sienne serait l'endroit idéal pour commencer ses fouilles... La réalisation, entièrement en 3D, est superbe. Les poursuites, les explosions, les chutes sont très bien rendues. D'une durée d'environ 1 minute et 26 secondes, cette animation a tout de même demandée 6 semaines de travail pour calculer 1400 images. Les techniques utilisées sont celles du cinéma : rotations, zooms et trackings. A ne rater sous aucun prétexte.

Animaux

Attila DP n°3877, 3878
Voici un slide-show qui va sûrement plaire à Brigitte Bardot. Vous l'avez deviné, il est dédié aux animaux, pris en photo dans leur milieu naturel. On peut y voir de superbes canards barbotant dans un étang, un aigle volant au dessus d'une sombre forêt embrumée ou encore un groupe de zèbres avec leur pelage bicolore qui se languissent au soleil. Amoureux de la nature, ne ratez surtout pas ces magnifiques images en 4096 couleurs.
Dépaysement assuré.

Divers

Système Solaire (Bab n°3289)
Ce slide met en scène notre système solaire ! Il nous présente en effet toutes les planètes qui gravitent autour du soleil en 640x512 et 16 couleurs. Certaines planches montrent en coupe la composition de quelques-uns de ces cailloux, leur échelle par rapport aux autres planètes. A noter une superbe digit en 4096 couleurs du sol de Jupiter. Pour l'essentiel ces images viennent du logiciel "Orbite" sur PC.

JPEG in Ham8, Best of M.Rigo (Free Distibution Software n°1892 A et B).
Ces deux disquettes contiennent 12 images HAM8 directement issues de la collection de 135 images JPEG. En effet, devant les capacités des Amiga 1200 et 4000, M. Rigo a décidé d'adapter quelques images spécialement pour ce format. Ces dernières regroupent tous les thèmes favoris de l'auteur : fractales, 3D, images digitalisées et retouchées (Like a prayer de



Madonna). A noter que dans les salles à manger et salons en 3D on retrouve au mur certaines images de l'auteur...

Show HAM 8 (France Festival Distribution)
Cette collection contient 12 disquettes dédiées uniquement aux images AGA. Cette collection, selon le distributeur, réunie les meilleures images du Domaine Public. Les images, pour la plupart, étaient essentiellement en 24 bits. Les 5 premières disquettes de cette collection laissent présager les meilleures augures quant au reste. C'est d'ailleurs pourquoi, je conseille vivement aux amateurs qui veulent apprécier les capacités de leur ordinateur ou faire de l'épate d'acquérir au moins quelques D7 de cette collection. La première disquette contient, en sus de deux superbes images, un loader et surtout un petit programme qui réalise des dégradés, style couché de soleil, pour Workbench 3.0.

Slide Digital Party (Phoenix DP n°3967)
Voici un slide-show de 9 images, pour



la plupart en 32 couleurs, qui dans l'ensemble restent de qualité inégale. Parmi les plus intéressantes, vous pourrez admirer un coucher de soleil derrière une ville isolée par les flots, ou bien encore la tête d'un tigre remarquablement stylisée. Les amateurs de dinosaures (encore !!!) y trouveront également leur compte, après l'écran de cinéma et les gobelets plastifiés accompagnant nos hamburgers "favoris", le Vélociraptor est de retour... dans le DP Park.

Saturne 93 Slide-Show (Phoenix DP n°3968)
Le groupe Instinct vous présente leur slide d'environ une quinzaine d'images. Tous les genres sont repré-



sentés : l'image coquine avec une femme nue nous dévoilant ses charmes, la tête de clown superbement dessinée ou bien encore le héros de je ne sais quel dessin animé japonais... La qualité et le dessin sont, pour la plupart des images, irréprochables. A voir et à revoir.

The Wonderful Art of Hajime Sorayama (Attila n°4047, 4048)
Encore un slide-show d'une qualité extraordinaire avec 18 images plus belles les unes que les autres. Réalisé par le groupe Beyond Force, il comporte des images de très très belles femmes dans des positions ou des situations pour le moins attirantes. Vous y trouvez aussi des animaux tels qu'un tigre, un dauphin et un insecte revêtus de texture métallique comme les robots. On ne se lasse pas de le voir et d'écouter la musique mélodieuse et envoûtante qui l'accompagne.

Space War (film vidéo, Phoenix DP).
C'est un film d'animation qui dure 8 minutes, entièrement réalisé par Tobias Richter sur Amiga en mode 24 bits à 50 images par seconde. Comme son nom l'indique, l'histoire se déroule dans l'espace et en plus c'est la guerre. Pour l'instant tout cela vous parait très banal, je vous l'accorde, mais tout devient extraordinaire lorsque vous voyez les graphismes, la fluidité de





l'animation, la finesse des dessins et j'en passe. La réalisation a demandé plus de 6 semaines de calcul, et tout cela avec un Amiga 2000 avec 68030 à 50 MHz, un 2000 avec 68030 à 33 MHz, un 2000 avec 68030 à 25 MHz et un 3000T. Les vaisseaux entièrement en 3D se poursuivent, se tirent dessus, explosent, le tout sur une musique fantastique composée par Bjorn Lynne : on s'y croirait vraiment. On a l'impréssion de revivre "la guerre des étoiles". Les réticents et les pessimistes vont enfin être convaincus que les jeux c'est bien, mais que l'on peut tout de même faire autre chose avec un Amiga. Et quand cette chose ressemble à Space War, on peut parler de chef-d'oeuvre.

Sébastien Lubrano et Carlos Récatala ■

RETOUR À L'ANORMAL

Roger et Billy l'ont signalé : dans une période précédant une démo party, les productions se font rares. C'est le désert et il n'a rien d'un "Dream". Mais toujours prêts à vous servir, nous vous avons trouvé les dernières news...





Syntex/Tenebres Scan is Lame

L'association du talent d'un graphiste tel Avoriaz/Syntex et des qualités graphiques du 1200 permet la naissance d'une production comme celle-ci. Cette alliance naturelle de l'Homme et de la Machine nous donne l'occasion d'admirer les premières et les plus belles oeuvres AGA, dessinées entièrement sous Dpaint et Brilliance (pas de scanner utilisé). C'est beau. C'est court. Et on en redemande. Amitiés à Eric qui nous envoie régulièrement les productions de Syntex.



Angels Vactro II

Après l'intro destroy fascism Angels est de retour sur nos moniteurs avec une track nommée : Vactro II. Commençant par un pied-de-nez à la super nintendo et la fameuse wild card qui permet de pirater les jeux sur cette console... Le reste est une succession de différentes parts plus ou moins originales. Si les classiques glenz vectors sont de la partie, vactro comporte des effets sympathiques comme celui du "jogger" en 3d (un peu comme dans la dernière démo du défunt groupe Razor 1911 : voyage). Le tout bénéficie d'une musique cool, de gfx agréables. En tout cas c'est clair, Angels is back !



Reflex Excess

Excess de Reflex est une prod intéressante, en dépit d'un parfum de déjà vu (shade bobs et compagnie), on y trouve de bonnes idées. Des jolis splines et un scrolltext carrément fou qui ondule et fait des rotations sur 360° ! Si le niveau des Gfx et du design n'est pas très élevé. Le code lui reste impressionant !

Cybex & Tek Meet-tro

Après une courte présentation des deux groupes à l'origine de cette démo, se succéde un scrolltext vertical géant. La suite reste assez classique, on trouve des objets et des trucs en milliards de dots, mais aussi des choses mignonnes comme la boule en gel vector remplie avec un moirage du type damier ou mieux encore la séquence des vaches en raytracing évoluant dans l'espace !

Melon Dezign Crayon Shinchan

Après la romantique démo, guru méditation with préméditation Melon Dezign nous sort crayon shin chan une démo une fois de plus spéciale... Puisqu'elle consiste à présenter le dernier venu dans la troupe : Schmoovy-Schmoov (tu veux un kleenex ?) à l'aide d'un simple writter agrémenté de crayon shinchan, la mascotte d'un dessin animé japonais qui serait l'équivalent de Bart Simpsons au Japon (aussi tête à claques le gamin ?). Le tout accompagné d'un module d'Audiomonster qui "masse bien" comme dirait Scmoovy. A nouveau c'est débile, marrant, loufoque, insolent, original, provocateur, bref une prod coulée dans le moule Melon Dezign. On aime ou on déteste, mais on ne force personne. Ahh ! j'oubliais il y a une hidden part accessible avec le bouton gauche de la souris pendant le boot...









DEMOS FAX

LES NEWS DE LA SCENE

Napoléon échappe au service militaire, réussit à aller à la Party 3, entre chez Dreamdealers et devient co-éditeur de Live la messagerie sur disquette. C'est ce qui s'appelle livrer bataille et gagner (merci à Manu, le meilleur swapper de la galaxie).

Gengis/Complex a la ferme intention de développer et commercialiser 3 jeux d'ici le mois prochain (intox). Tous nos voeux de réussite l'accompagnent (info).

Omsey et Maija ont fait l'acquisition d'un Amiga 1200.

Retour de Gryzor dans Hemoroïds. Ca va faire mal puisqu'il prépare un music disk avec Dockers.

Ivory annonce la sortie de Chippy Town 2 et d'un autre music disk avec au générique : Gandbox et Mémorys (musique), Harry (gfx) et Fruehauf (code).

Les Cryptoburners doivent sortir une démo à la Party 3.

Majic 12 France prépare un music disk.

Merci à Napoléon/Dreamdealers pour nous avoir aidé à rassembler les news de ce numéro.

REMERCIEMENTS

Nous remercions la bande de barbares qui nous a fourni une partie des démos de ce numéros : Attila DP, BP 192, Cournon Cedex.



DEMOS NEWS

UNE ANNEE DE DEMOS

Ce mois-ci, nous avons décidé de vous offrir sous la forme d'un dialogue la revue des productions les plus marquantes de l'année précédente (c'est-à-dire l'année 93).

Vous y retrouverez nos coups de coeur, nos coups de gueule, nos impressions sur la scène et d'autres choses encore. Attention ! Nous avons dissimulé dans une secret partie nos voeux de fin d'année. A vous de découvrir comment y accéder...

LIVE : LA MESSAGERIE SUR DISQUETTE

Lancée par Dreamdealers, Live en est à son numéro 3 (numéro 4 au moment où vous lirez ces lignes). Le principe de Live est très simple : sur une disquette sont réunis les messages que les démomakers s'envoient entre eux. Chaque mois, vous pouvez retrouver leurs délires et même y participer. De plus une "gallery", sorte de slide show, dévoile les visages de ceux qui font l'actualité. Le numéro 3 est très bien fait : bon design, musique et gfx cools, ergonomie bien étudiée etc. Bref, tout ce qui fait que Live est la meilleure "message box" du moment.

Billy (*) - Que retiens-tu de cette année 93 ?

Roger (**) - Eh bien pour commencer je crois qu'on ne peut pas parler de 1993 sans parler de State of the Art.

Billy - Superbe démo de Spaceballs...

Roger - Et originale. State of the Art ("chef d'oeuvre" en Français) a impressionné pas mal de gens qui ne connaissaient rien à la démo. Ce qui est très bien car ces derniers se sont intéressés au phénomène démo. Et puis la démo elle-même est un véritable clip. De quoi interpeller n'importe quel réalisateur moderne...

Billy - Mais 93 n'a pas été l'année Spaceballs tout de même ?

Roger - Quelque part si, mais il y a eu également d'excellentes réalisations dans un style bien plus classique. On peut, non, on doit, citer Desert Dream de Kefrens.

Billy - Kefrens avait déjà une sacrée expérience sur l'Amiga.

Roger - Oui, et Desert Dream est la meilleure production de ce groupe. Effets originaux, musique techno synchronisée, intro "movie", humour... tout y est. J'ai adoré, et j'adore toujours cette démo.

Billy - State of the Art et Desert Dream sont le genre de démos à mettre une ambiance d'enfer dans les démos parties. Comme la Saturne Party en septembre.

Roger - Les spectateurs ont réagi au 1/4 de tour à leur diffusion. La Saturne Party avait réuni pas mal de peuple ce jour-là. Mémorable également la diffusion de l'intro d'Angels.

Billy - Destroy Fascism...

Roger - La croix gammée avait fait des vagues dans la salle mais tout le monde s'est vite calmé à l'apparition du logo "Destroy Fascism".

Billy - Tu sais qu'un magazine Amiga a intégré cette intro dans sa disquette mensuelle après avoir tout de même demandé à Angels de la modifier.

Roger - C'est quoi son nom déjà ?

Billy - Amiga Cream ou Beam un truc dans le genre...

Roger - A propos de jeux de mots, que penses-tu de l'affaire Melon-Lemon ?

Billy - Je crois qu'il n'y a pas de quoi casser des fromages... Melon a réellement tout chamboulé. Human Target, Booo, How to Skin a Cat... ont apporté un sang neuf et ont construit la réputation de Melon. Lemon est un pied de nez à Melon. L'ex-Anarchy a surement pompé le logo et quelques éléments du design pendant un temps mais pas plus. J'arrive personnellement très bien à faire la différence entre les 2 groupes. Toutefois, la colère de Melon est légitime.

Roger - Ce genre de baston est caractéristique à la scène...

Billy - C'est caractéristique à l'être humain, Roger...

Roger - Tu sais que c'est puissamment beau ce que tu viens de dire là.

Billy - Tu peux pas comprendre, c'est cosmique.

Roger - Moi, je dis qu'il y a trop de polémiques sur la scène.

Billy - Je ne crois pas.

Roger - Mais si, trop de gens se battent pour un oui ou pour un non.

Billy - C'est faux.

Roger - Non c'est vrai !!

Billy - Ca commence à bien faire là tu veux qu'on aille s'expliquer dehors !!

Roger - Enfin bref... A propos de How to Skin a Cat, j'ai trouvé qu'avec sa musique reggae/strange et son ambiance quelque peu "déf", elle avait tendance à tirer sur le cône si tu vois ce que je veux dire...

Billy - 242 également.

Roger - Non, 242, de Virtual Dreams c'était différent. Il n'y a dedans aucune référence à ce genre de délire. Disons que c'était un trip plus acide, plus techno. 242 n'est pas trop belle graphiquement, elle est juste origéniale.

Billy - Et les démos AGA ?

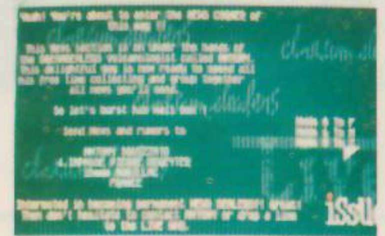
Roger - Pour moi, il n'y en a qu'une : Kid de Movement. Le reste, c'est de la sous-exploitation de machine. Kid exploite le 1200 et a en plus un style formidable.

Billy - Tout récemment est sorti un slide show de Syntex.

Roger - "Scan is Lame" ?

Billy - Un joyau. Avoriaz, le graphiste, faisait déjà des merveilles avec 32 couleurs alors que dire de ses graphes en 256 couleurs... Scan is Lame, le titre, s'adresse à quelqu'un, non ?

Roger - Oui, à tous les graphistes qui se servent d'un scanner en affirmant qu'ils travaillent à la main (NDLR : en fait il faut comprendre qu'ils travaillent au scanner à main...). Remarque, ce n'est pas criminel de se servir d'un scanner mais encore faut-il ajouter une certaine somme de travail et signaler le scan, sinon les concours de gfx dans les démo-parties n'ont plus raison d'être et on est tous des dieux du graph.



Billy - On a eu de bons music-disks aussi. Genre Mirror d'Andromeda ou Legalise It 2 d'Anarchy.

Roger - Ah, Nuke, excellent zikos.

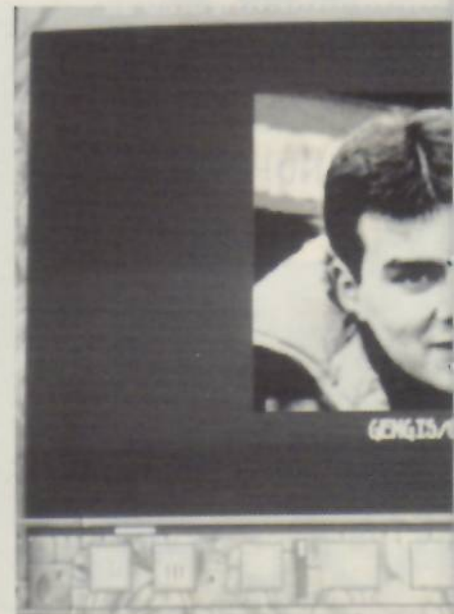
Billy - Plus près de nous, il y a aussi le music-disk de Dual Crew/Shining, Chromagic. Une production très sympa.

Roger - 1993, c'est aussi l'année où des démos sont passées à la télé.

Billy - Dans Micro Bid's ?

Roger - Pas d'insulte tu veux... Je te parle de l'Oeil du Cyclone de Canal + qui a diffusé quelques instants Hardwired et d'autres démos dans le cadre d'une émission sur les jeux vidéos.

Billy - N'empêche que Micro Bid's... Le



26 novembre vers 2h00 sur France 3, j'ai vu State of the Art et KGB en entier.
Roger - Tout ça prouve que les démos sont télégéniques et qu'un jour prochain on aura sûrement un sujet complet.
Billy - J'ai vu des démos Falcon...
Roger - Eh bien moi, je les ai entendues : toutes les musiques sont issues de démos Amiga. Un scandale je te dis !!
Billy - Le PC se débrouille pas mal non plus.
Roger - Faut combien pour visionner une démo sur PC ? 20 000 balles ?
Billy - C'est dommage que les systèmes de stockage style CD ne soient pas réinscriptibles.
Roger - Vrai. Les démos prendraient sûrement une autre forme que celle que nous leur connaissons.
Billy - C'est à dire ?
Roger - Je pense à des réalisations plus basées sur le graphisme et les animations digitalisées, faites main ou en images de synthèse. Un jour, mon CD viendra...
Billy - Je crois mon cher Roger qu'il est temps de rendre l'antenne.
Roger - Tout à fait, Billy.
Billy - Si on devait parler de tout ce qui nous a marqué durant cette année il nous faudrait plus de la totalité du mag.
Roger - Pour conclure, je dirais que les démos qui m'ont le plus impressionnées sont : State of the Art, Desert Dream, Booo, How to Skin a Cat, 242, Kid, Interference, Clairvoyance : les graphistes les plus fous : Sunny/Movement, Ra/Sanity, Avoriaz/Syntex, Walt, Hof et Mack de Melon.
Billy - Pour moi dans la catégorie musiciens : Audiomonster et Nuke.
Roger - Je trouve qu'on limite vachement notre palmarès au territoire français.
Billy - C'est normal, c'est l'exception culturelle...
Roger - Le meilleur groupe, selon toi.
Billy - Y'en a pas ! Je pense tout de même que cinq groupes sortent de la mêlée : Melon, Lemon, Kefrens, Sanity et Andromeda. J'aimerais bien citer Silents et Phenomena, des groupes mythiques, mais ces derniers n'ont pas donné signe de vie depuis 1992. M'enfin, ce classement est arbitraire. Il se peut que d'autres pensent différemment de nous.
Roger - On s'est tout de même ennuyé vers cette fin d'année. Toutes les démos étaient soigneusement préparées pour les parties et n'étaient pas diffusées avant.
Billy - Tu dois sûrement penser à la Party 3 au Danemark par exemple.
Roger - Oui surtout celle là. Les productions doivent être démentes !!
Billy - Elle va nous donner l'occasion de faire le point sur la scène internationale.
Roger - Je crois qu'il est l'or monseignor...
Billy - Tu as raison. Bonne année à toi Roger, on s'embrasse ?
Roger - On se serre la main si ça ne te fais rien...
Billy - Bonne et heureuse année aux lecteurs d'Amiga Revue.
Roger - Qu'elle soit placée sous le signe de la démo... A bientôt.

Propos recueillis par Rachid Ouadah ■

(*) Billy, auteur de la démo "Art Ouaïe Red"

(**) Roger, membre de Razoir 2911



INTERVIEW

Avoriaz : le festival d'images

Suite à la sortie du slide show Scan is lame, une co-production Syntex et Tenebre regroupant les premiers graphs AGA 256 couleurs du graphiste Avoriaz (cf : les tests démo de ce mois-ci). A cette occasion, on vous propose de mieux connaître la personnalité de son auteur à l'aide d'une petite interview...

Amiga Revue - Salut Avoriaz, qui es-tu , d'où viens-tu, que fais-tu ?
Avoriaz - Je m'appelle Eric Andreani, j'ai 26 ans, j'habite comme une bonne partie du groupe syntex en Corse, à Bastia. Je suis principalement graphiste et parfois coder.
AR - Syntex existe-il depuis longtemps ? Comment le groupe s'est-il formé ?
A - Syntex existe depuis mai 1990, le groupe s'est formé le jour même où je suis passé du ST à l'Amiga, nous étions deux à l'époque, le mois d'après, quatre...
AR - A l'origine coder, tu sembles désormais t'orienter vers le graphisme, pourquoi ?
A - Oui j'ai lâché un peu le code et je me suis tourné davantage vers les gfx, il faut dire que je suis meilleur en gfx qu'en coding... Puis les autres coders ont atteint un niveau qui me serait dur d'atteindre, je réalise des intros animées où la technique est minime..
AR - Que penses-tu du graphisme sur Amiga et des polémiques scan ou pas scan ?
A - Ah ! dure question, ben je dirais que je n'appelle pas "Graphisme" un dessin scanné... C'est pas du boulot sauf pour la personne qui l'a dessiné la première fois, puis entre nous reconnaître du scan des fois c'est facile... Mais heureusement, pas tous les gfxman scannent...
AR - Après Scan is lame (combien de temps de développement), quelles seront les prochaines prod syntex ?
A - Le slide Scan is lame a été commencé il y a 7, 8 mois, mais l'été on s'amuse donc.... Certains gfx m'ont pris 30 à 40 heures de boulot... D'autres moins. Pour l'avenir Syntex prépare "b1200", une démo toujours sur A1200.
AR - Et toi, tu bosses sur quoi actuellement ?
A - Bien, personnellement je planche sur un jeu que j'ai déjà commencé. Mais, il avance pas des masses, je suis corse ! heheheh....
AR - Quelques mots sur la scène française ?
A - La scène française est assez cool, il y a des personnes très sympas...
AR - La question classique à laquelle personne n'échappe : qu'est-ce qu'une démo pour toi ?
A - Une démo, c'est RIEN... Ça sert à rien, c'est sûr, sauf à montrer les qualités de la machine, ses qualités (en tant que coder graphiste ou musicien), à faire partager le plaisir de créer quelque chose...
AR - Des projets au niveau professionnel, jeux etc...
A - Des projets professionnels ? Rarement à long terme, je ne termine pas forcément ce que je commence (Oops ! y'en a qui vont pas être contents). Non si c'est trop gros, tros contraignant ça me dégoute vite, j'aime travailler vite, et sur plusieurs choses à la fois. Comme pour le slide, je travaillais sur 3 ou 4 gfx en même temps...
AR - Ben ... Je te laisse le mot de la fin.
A - Pas de jaloux ! Greets à tout le monde, même à ceux que j'aime pas... Polo, Jojo, Riri, Fifi, Gaston, Alfred (Ndlr : et Ginette, t'as oublié Ginette !) ect... Surtout à tous ceux qui aiment l'informatique et à nos meilleurs contacts, désolé, la liste aurait été trop longue (voir les greets).

Propos recueillis par Laurent Christophe ■

INTERFACE GRAPHIQUE III

Bonjour à tous ! Voici la suite et fin du programme "Interface Graphique" qui permet de générer de jolies icônes et fenêtres pour vos programmes ! Ceci est la dernière partie de ce source.

Ceci est la dernière partie de ce source et nous en profiterons donc pour vous donner des conseils d'utilisation, ainsi qu'une Routinette Amos très sympa de François Gutherz (tiens, à ce propos François, je n'ai pas du tout capté ton histoire du "programme 100% original, lui ...", enfin, bref ?!). Pour ce qui est de l'utilisation du programme, vous devez d'abord le taper (Ah, bon ?!) à la suite du listing du mois dernier, puis le lancer. Si tout se passe bien vous devriez voir un écran ressemblant "vaguement" à une fenêtre WorkBench (c'est à dire avec un gadget de fermeture et de profondeur), après avoir fermer la pseudo fenêtre par la pression d'une touche, vous pourrez vous amuser avec les gadgets qui se trouvent dans l'écran. Maintenant deux petites explications : primo, pour retourner dans l'écran WorkBench cliquez sur le "Depth" gadget qui ce trouve en haut à droite de l'écran. Puis pour revenir dans Amos pressez les touches <Amiga Gauche>+<A> (c'est un truc qui marche avec tout les programmes en Amos, mais qui n'est pas expliqué dans la doc...), secundo, pour quitter cette démo cliquez sur le "Close" gadget qui se trouve en haut à gauche de l'écran, magique !

Bon mon article touche à sa fin, et comme j'ai de la peine à vous quitter, je vais pousser un grand cri. Ce cri est un message pour l'humanité : "Aaaarrrrggghhhh ! Continuez à nous envoyer de superbes routinettes !". Allez à plus ...

Philippe Agnisola ■

```
Procedure MAKE_GADGET[PX,PY,TX,TY,TYPE, PHRASE$,COULEUR, FOND,STYLE]
   ' On calcule la largeur du texte
   ' ------------------------------
   LARGEUR=Text Length(PHRASE$)/2
   MILLIEU=TX/2-LARGEUR
   '
   ' Gadget Normal
   ' -------------
   If TYPE=1
      Ink 0,0
      Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
      '
      Ink 2,0
      Draw PX,PY To PX+TX,PY
      Draw PX,PY To PX,PY+TY
      Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
      '
      Ink 1,0
      Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
      Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
      Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
   End If
   '
' Gadget Vidéo Inverse avec fond n°1
' ----------------------------------
If TYPE=2
   Ink 3,0
   Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
   '
   Ink 1,0
   Draw PX,PY To PX+TX,PY
   Draw PX,PY To PX,PY+TY
   Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
   '
   Ink 2,0
   Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
   Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
   Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
End If
'
' Gadget Vidéo Inverse avec fond n°2
' ----------------------------------
If TYPE=3
   Ink 0,0
   Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
   '
   Ink 1,0
   Draw PX,PY To PX+TX,PY
   Draw PX,PY To PX,PY+TY
   Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
   '
   Ink 2,0
   Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
   Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
   Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
End If
'
' Gadget Vidéo Inverse avec fond n°3
' ----------------------------------
If TYPE=4
   Ink 1,0
   Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
   '
   Ink 2,0
   Draw PX,PY To PX+TX,PY
   Draw PX,PY To PX,PY+TY
   Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
   '
   Ink 3,0
   Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
   Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
   Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
End If
'
' Gadget Vidéo Inverse n°2 avec fond n°3
' --------------------------------------
If TYPE=5
   Ink 1,0
   Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
   '
   Ink 3,0
   Draw PX,PY To PX+TX,PY
   Draw PX,PY To PX,PY+TY
   Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
   '
   Ink 2,0
   Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
   Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
   Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
End If
'
' String Gadget genre WB2.0
' -------------------------
If TYPE=6
```

```
    Ink FOND,0
    Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
    '
    Ink 1,0
    Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
    Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
    Draw PX+TX-1,PY To PX+TX-1,PY+TY
    '
    Ink 2,0
    Draw PX,PY To PX+TX-1,PY
    Draw PX,PY To PX,PY+TY
    Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY-1
    '
    Ink 1,0
    Draw PX+2,PY+1 To PX+2+TX-3,PY+1
    Draw PX+2,PY+2 To PX+2,PY+2+TY-4
    Draw PX+3,PY+2 To PX+3,PY+2+TY-4
    '
    Ink 2,0
    Draw PX+4,PY+TY-1 To PX+1+TX-4,PY+TY-1
    Draw PX+TX-3,PY To PX+TX-3,PY+TY-2
    Draw PX+TX-2,PY+1 To PX+TX-2,PY+1+TY-2
  End If
  '
  ' Cadre genre Next
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~
  If TYPE=7
    Ink 1,0
    Box PX,PY To PX+TX,PY+TY
    '
    Ink 2,0
    Draw PX+1,PY+1 To PX+TX-1,PY+1
    Draw PX+1,PY+1 To PX+1,PY+TY-1
    Draw PX+TX+1,PY To PX+TX+1,PY+TY
    Draw PX,PY+TY+1 To PX+TX+1,PY+TY+1
  End If
  '
  ' Affichage du texte
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  Ink COULEUR,FOND : Set Text STYLE
  '
  ' Affichage du texte selon
  ' le type du pseudo-gadget
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
   If TYPE=1 or TYPE=2 or TYPE=3 or TYPE=4 or TYPE=5 or
TYPE=6
    Text PX+MILLIEU,PY+TY/2+3,PHRASE$
  Else If TYPE=7
    Text PX+MILLIEU,PY+3,PHRASE$
  End If
  '
  ' On reinitialise le type du texte
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  Set Text 0
End Proc
'
Procedure OPEN_WINDOW[NUMERO,TITRE$,PX,PY,TX,TY]
  ' On sauvegarde le fond
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  Get Cblock NUMERO,PX,PY,PX+TX+15,PY+15+TY
  '
  ' Affichage de la Drag-Bar
  ' et du gadget de fermeture
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  MAKE_GADGET[PX+21,PY,TX-21,12,4,TITRE$,2,1,0]
  MAKE_GADGET[PX,PY,20,12,1,"*",1,0,0]
  '
  ' Le cadre
  ' ~~~~~~~~
  MAKE_GADGET[PX,PY+13,TX,PY+13+TY-13,1,"",0,0,0]
  MAKE_GADGET[PX+7,PY+15,TX-14,PY+13+TY-17,3,"",0,0,0]
  '
  ' Plus court pour ouvrir une fenêtre tumeur !
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
End Proc
'
Procedure FERME_WINDOW[NUMERO,PX,PY]
  ' On restaure le fond de la fenêtre
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
  Put Cblock 1,PX,PY
End Proc
'
Procedure QUITTER
  ' On se casse ...
  ' ~~~~~~~~~~~~~~~
  Default : Edit
End Proc
'
' Datas pour la position des gadgets :
' Pos X,Pos Y,Taille X,Taille Y ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
GADGET_POSITION:
Data 50,50,160,50
Data 50,110,160,50
Data 240,50,160,50
Data 240,110,160,50
Data 0,2,20,12
Data 618,2,20,12
```

Et voici la routinette gagnante du mois : elle est très jolie, et puis faire cela en 11 lignes, c'est balaise !

```
' *****************************************
' * Nom du source : Rideau_Routine        *
' * Sous-titre : Routine de Vector Ball *
' * Par François Gutherz (C)1993          *
' *****************************************
'
' Affichage de l'écran etc ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Degree : Hide : Screen Open 0,320,256,4,0 : Flash Off :
Cls 0
Palette 0,$600,$900,$E00 : Get Icon 2,0,0 To 112,16
'
' Création du sprite
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Ink 1 : Circle 7,7,7 : Ink 2 : Paint 8,8 : Cls 3,4,4 To
6,6 : Get Icon 1,0,0 To 15,15
Cls 0 : Double Buffer : Autoback 0 : PAS=4 : No Icon Mask
: Make Icon Mask 1
'
' Précalcul des cosinus !
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Dim QCOS(720) : For I=0 To 720 : QCOS(I)=Cos(I)*48 : Next
'
' Let's go !
' ~~~~~~~~~~
Do
  If Mouse Key=1 and PAS<8 Then Inc PAS Else If Mouse
Key=2 and PAS>0 Then Dec PAS
   Screen Swap : Wait Vbl : Paste Icon 112,240,2
    For I=0 To 6 : Paste Icon QCOS(16*I+A)+160,240,1 :
Next
   Add A,PAS,0 To 359 : Screen Copy 0,112,0,224,256 To
Logic(0),112,-16
Loop
```

LES COMPILS D'AMIGA REVUE



Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques :
Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N°1 au N°40 d'Amiga Revue.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a...	AR 33
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a...	AR 32
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 31
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce	
Suffisant pour cartooner !	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtoon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon : That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre ?	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 : L'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maitre de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

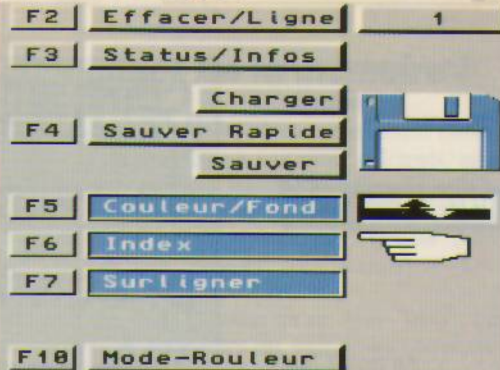
COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

la fenêtre d'édition du prompteur



VIDÉO

ZEN, LA BOITE A OUTILS VIDEO

Une firme anglaise, Zen CS, développe des logiciels destinés à la production vidéo qui présentent l'avantage d'être professionnels tout en restant abordables.

Dans cette hotte bien fournie, nous avons découvert mille et une idées cadeaux : un générateur de caractères, une horloge de décompte de début d'émission, des fontes compugraphiques réglables, un logiciel de lissage de fontes (AntiAliasing), un séquenceur graphique asservi à un time code et surtout les 3 produits qui nous ont paru les plus innovateurs, il s'agit de Smooth Talker, Eurotitler et Crawl.

Smooth Talker

C'est un programme de télépromptage utilisable sur tous les Amiga, sans nécessiter de RAM supplémentaire, qui fonctionne sur AmigaDOS V1.2 ou plus. Il est livré avec un boîtier télécommande muni à son extremité d'une manette rotative assurant le contrôle de la vitesse et du sens de défilement du texte, et d'un commutateur 2 positions pour rappeler à l'écran le dernier ou le prochain index dans le script. Le boîtier est raccordé au port parallèle grâce à un câble qui peut mesurer plus de 30 mètres pour permettre à l'orateur de contrôler son propre script à distance.

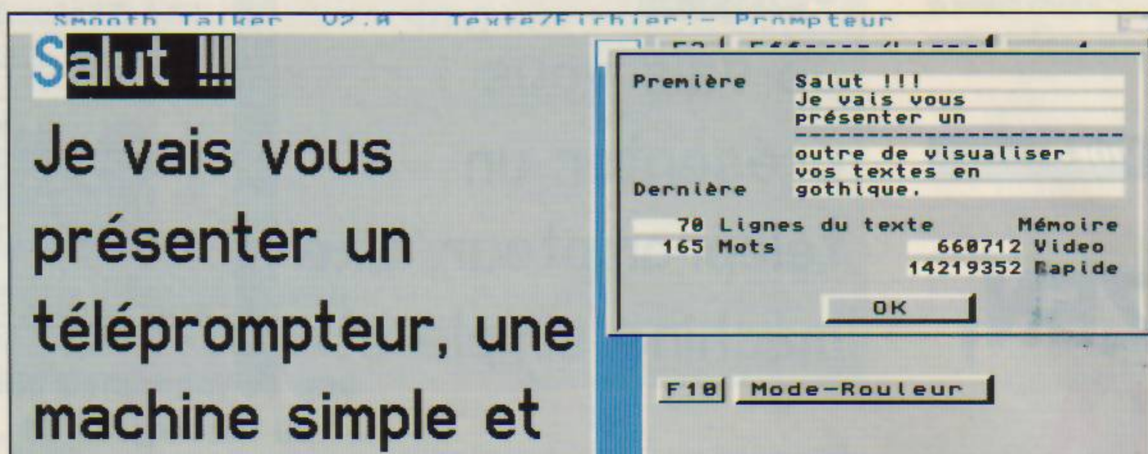
Le promptage s'effectue sur plein écran, verticalement dans n'importe quelle direction. En sélectionnant dans le menu le mode "texte inversé", l'affichage se fera à la façon d'une "image miroir", ce qui permettra au système d'être utilisé sur un moniteur de télévision non modifié (les moniteurs destinés au promptage ont généralement leur scannage horizontal inversé, aussi lorsqu'on visualise dans un miroir, l'image est ré-inversée dans sa position normale). Le prompteur peut être piloté par la sortie vidéo composite (monochrome) dont sont équipés les Amigas (jusqu'au 3000).
Le texte peut être affiché en blanc sur fond noir ou noir sur fond blanc et

L'Amiga 600 muni d'un disque dur nous apparaît être le mieux adapté pour tester Smooth Talker.



Avant de caméra

l'affichage des statuts du prompteur



VIDÉO

Le point fort d'EuroTitler est la possibilité de travail sur une cassette VHS ordinaire même si le report final se fait sur une Bétacam. Aucun problème de Drop/out, le time code s'est manifesté.

nous avons réussi à charger la fonte CGTriumvirate de la taille 60. L'affichage se commute automatiquement en "image miroir" si une fonte inversée est chargée (un programme utilitaire est disponible sur demande, il convertit les fontes normales Amiga en fontes inversées pour le prompteur). Des passages particuliers peuvent être surlignés et des index incrustés afin de faciliter le repositionnement à des endroits précis dans le texte.

Le script sera préparé dans l'éditeur interne ou dans un éditeur ASCII externe. Smooth Talker est compatible avec les claviers internationaux. Vous pourrez transmettre des scripts à travers votre port sériel grâce à un émulateur asynchrone (Kermit, Pro-com, JR-com...) ou importer, pour les Amigas équipés du Workbench 2.1 et plus, directement un fichier crée sur PC.

Des "avants de caméra" sont également proposés pour compléter le programme (voir photo 2). Nous avons essayé Smooth Talker sur un A600 équipé d'un disque dur, il nous a paru être l'Amiga qui convenait le mieux à cet usage. Un prompteur professionnel à moins de 20 000 frs, avec un Amiga et un avant de caméra compris, voilà une révolution qui devrait passionner plus d'une télévision locale ou non.

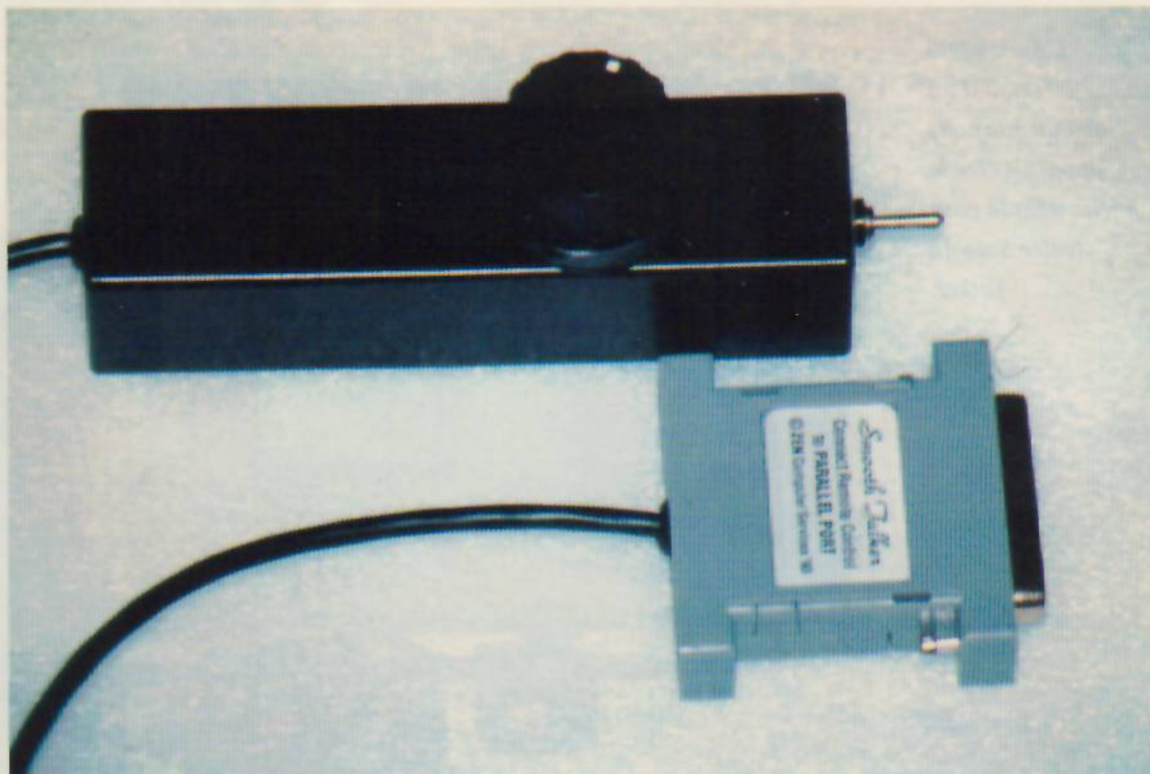
EuroTitler

C'est un logiciel de sous-titrage asservi à un time code, disponible en version grand public ou broadcast. Il possède toutes les capacités d'un titreur classique, il offre des facilités d'édition avec la possibilité d'importation ASCII.

Avant d'aller plus en avant, ouvrons une petite parenthèse explicative. Time Code signifie "temps codé", il désigne tout système de représentation horaire sous forme numérique (heures, minutes, secondes, images). Vidéo, son et titrage obéissent aux lois de la synchronisation.

Ce logiciel est livré avec une librairie de drivers (pilotes) de lecteurs de time code (Yam3, Fostex 4010 etc..). Une carte interne aux Amiga 2000, 3000 et 4000 est spécialement étudiée pour fonctionner sur ce programme, la XSync est une carte de synchronisation ayant des capacités de lecture LTC et

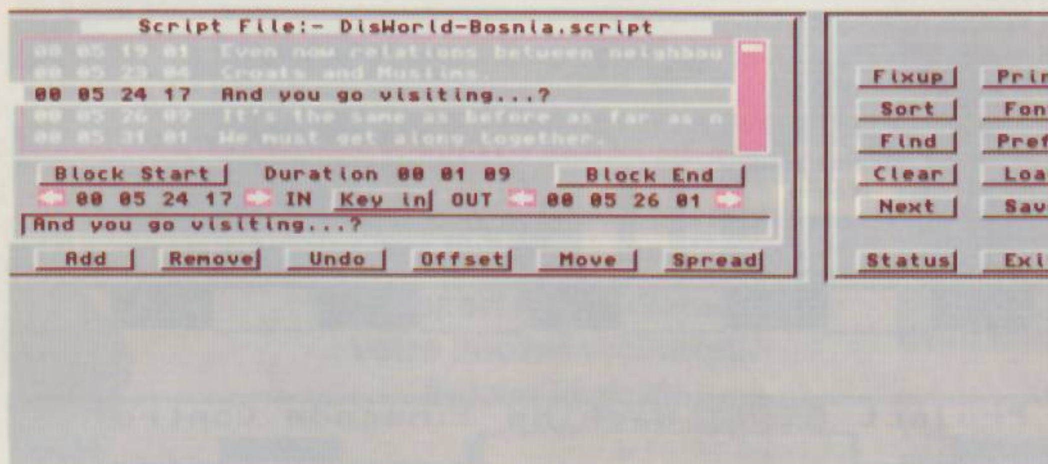
une télécommande à une extrémité et à l'autre



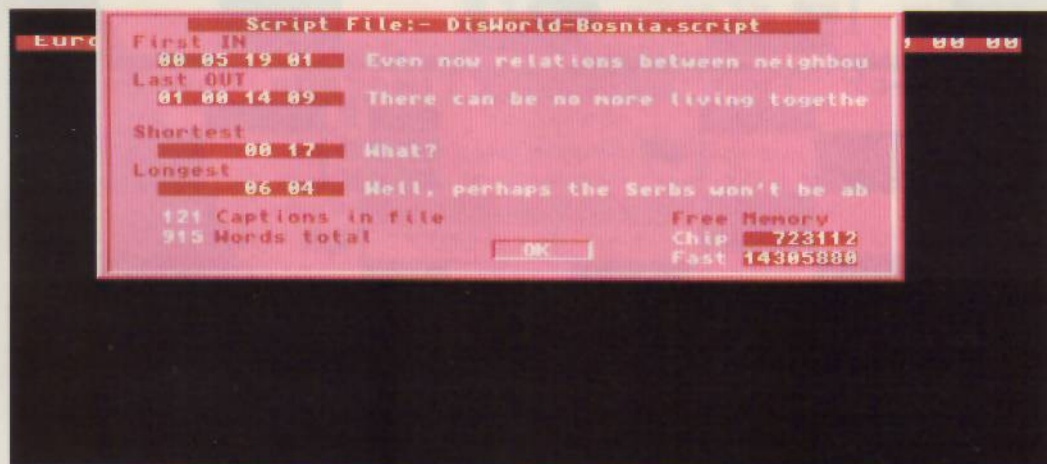
VITC (le VITC permet la lecture et l'affichage du time code même quand le magnétoscope est en pause). Elle permet l'utilisation du time code aussi bien au niveau du calage des sous-titres que de l'enregistrement du travail final. Le programme possède aussi son propre générateur de time code interne (le TOFcode) qui même s'il n'est pas très pratique dépannera ceux qui bénéficient d'un budget restreint.

Nous nous sommes adonnés au sous titrage sur un documentaire d'une dizaine de minutes, le logiciel est simplement pratique, sans fioriture mais il réalise parfaitement ce pourquoi il a été conçu. Le seul petit reproche qu'on pourrait lui faire est la lourdeur de formatage sous forme de sous-titres d'un texte importé en ASCII, un trop grand nombre de manoeuvres est nécessaire alors que la création d'un lien entre chaque boîte de sous-titre faciliterait l'opération. Le point fort reste la possibilité de travail sur une cassette VHS ordinaire même si le report final se fait sur un Betacam. Aucun problème de "drop out" de time code ne s'est manifesté.

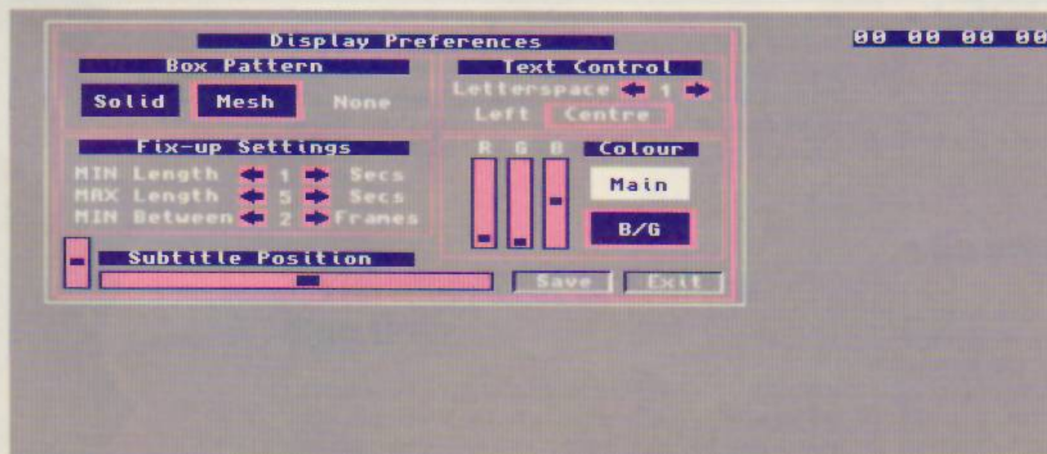
Pour poser des points de time code, il existe 2 manières : on les tape directement dans leur boîte d'édition ou on les saisi au vol pendant que le magnétoscope joue. Une fois capturés, de puissantes facilités d'édition de ces points sont possibles, y compris le déplacement, l'édition d'offset et la modification de la taille des blocs. Cette dernière fonction est utile lorsqu'il est nécessaire de marquer des blocs de sous-titrage en positionnant le point d'entrée sur le premier mot et le point de sortie sur le dernier, et puis de laisser l'ordinateur distribuer régulièrement ces intervalles.



de haut en bas : la fenêtre d'édition d'Eurotitler



le fichier script dans Eurotitler



la fenêtre des préférences dans Eurotitler

L'affichage utilise tous les standards de fontes Amiga y compris la fonte couleur Antialiasée générée par les modules AntiA (autre produit de Zen), avec en option un cadre de fond semi-transparent ou opaque. Les autres contrôles sont la position d'affichage, la couleur, l'espace entre les lettres, la justification, et un affichage de ligne simple ou double.

La différence entre le produit grand public et broadcast se fera par l'utilisation de fontes Antialiasées (en option) et d'un genlock équipé d'entrées et sorties RVB/YUV de bonne qualité. Martin kay nous a signalé que ce programme était déjà en utilisation à Granada et depuis peu à la BBC.

Crawl

Quant à lui, est un programme de titrage vidéo avec un déroulement horizontal, et qui pourra être l'allié indispensable à tous ceux qui font du commentaire temps réel sur des images. C'est un éditeur de texte et de point de Time Code, ces points de démarrage sont asservis à un Time Code généré par l'horloge interne ou externe, ou aux touches de fonction (F1 à F10 du clavier) qui sont dénommées "crawlers".

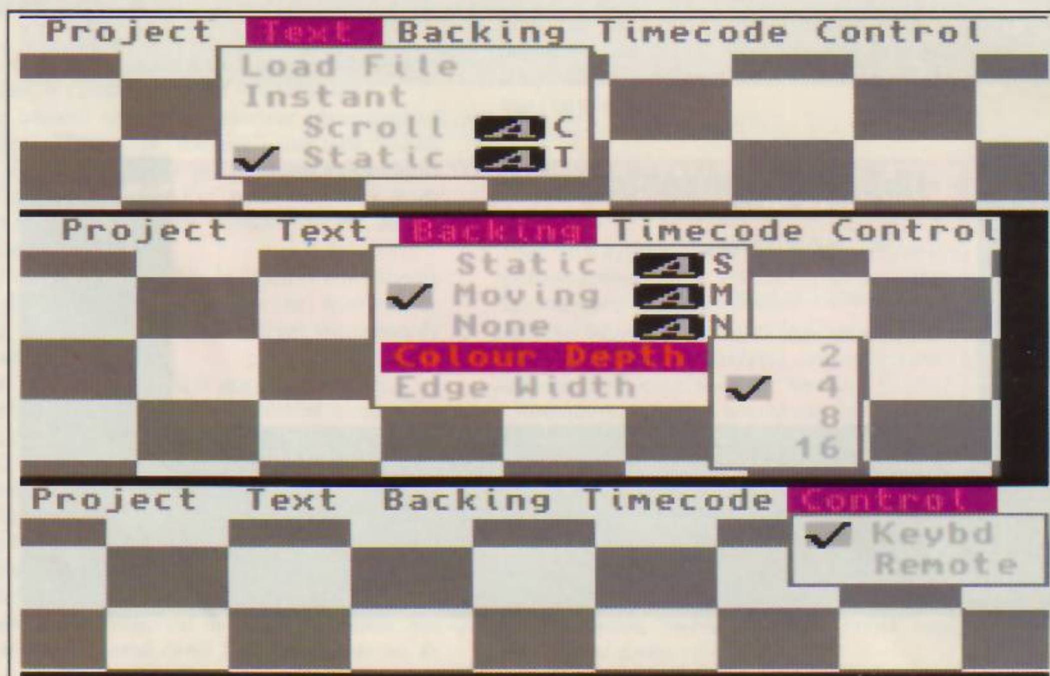
Le texte est édité en interne dans la fenêtre d'édition ou importé sous forme ASCII. Comme dans un titreur classique, on contrôle l'espace entre les lettres et les mots, la position à l'écran, la largeur de la bande, le type et la taille de la fonte, couleur du fond et du texte et bien sur la vitesse de défilement du sous-titre (selon le débit du commentateur etc..).



Ce programme supporte les mêmes drivers de time code que Eurotitler. Dans la fenêtre d'édition, vous poserez les points de time code contre chaque crawler (sous-titre) et puis retournerez à l'affichage principal. Lorsque le Time code atteindra précisément les points mémorisés, les crawlers démarreront. Vous pourrez le faire également "artisanalement" en pressant leur touche respective (F1...F10) et lancer ainsi le sous-titre selon votre bon vouloir, mais attention aux erreurs de synchronisation...

Zen CS est dirigé par Martin Kay qui est ingénieur du son à Granada (une des principales TV privée anglaise), et ses logiciels sont des outils très efficaces.
Ces produits appartiennent à une même famille mais sont dédiés, chacun, à une tache très précise.

Micky Chabane ■



En haut : fenêtre d'édition des commentaires et des points de time code de Crawl

En bas : 3 menus déroulants de Crawl

Les produits Zen sont importés en France par Xanadu.

Tarifs publics :
Eurotitler : 4 100 F.
SmoothTalker : 3 600 F.
Crawl : 1 300 F.

SON

LE COIN DES DÉBUTANTS

Pour la quatrième partie de cette rubrique d'initiation à la Musique Assistée par Ordinateur, je vais tenter, je l'espère une fois pour toutes, de déterminer avec vous la configuration Home Midi Studio idéale.

L'Amiga doit possèder au moins 1 Mo de RAM. Il est nécéssaire d'avoir un programme de séquence performant ainsi qu'une boite à sons que vous relierez à l'Amiga grâce a des câbles et une interface Midi.

En fait, il faut un petit peu moduler ceci, en ce sens que nous allons, en fait, définir des paliers de prix et que nous disséquerons tout cela afin d'essayer d'en déterminer les points forts mais aussi, et c'est la moindre des choses, les points faibles... Voici tout d'abord les trois élément incontournables pour constituer le noyau de tout Home Midi Studio qui se respecte.

1) C'est évidemment l'Amiga. En fait, n'importe quel modèle d'Amiga pourra faire l'affaire, la seule contrainte étant qu'il doit posséder au moins 1Mo de RAM, car, en dessous, vous allez vers de grosses déconvenues.

2) Un programme de séquence performant pour gérer tous les échanges de données.

3) Une "boîte à sons" (synthé et/ou expandeur) que vous relierez à l'Amiga grâce à des câbles et une interface Midi (en ce qui concerne les connexions, reportez-vous au "coin des débutants" d'Amiga Revue numéro 60).

Pour nous résumer, vous devez donc au moins réunir les trois éléments indiqués ci-dessus pour pouvoir envisager d'obtenir quelque chose de cohérent. Maintenant, allons titiller un peu plus profondément ceux-ci.

Amiga GTI or not GTI ?

Evidemment, plus vous aurez un Amiga "gonflé", plus vous obtiendrez des résultats impressionnants, mais n'oubliez jamais que, tant que vous ne voudrez pas accéder aux fonctions véritablement professionnelles, c'est-à-dire au "direct-to-disk" en 16 bits (réels !) et à 44,1 KHz (c'est la norme du Compact Disc), un bon vieil A2000B des familles, avec un disque dur, 2 Mo de RAM et un 68030 conviendra parfaitement, et j'ai de bonnes raisons de vous dire ça puisque c'est, à peu de choses près, la configuration sur laquelle je travaille depuis maintenant près de trois ans !

Parlons un peu d'argent...

La carte accélératrice : c'est une question quand même importante, en ce sens que, bien que les données Midi ne sont pas très gourmandes en elles-mêmes, l'affichage, lui, va vous lâcher en premier et finira par vous poser rapidement des problèmes si vous voulez travailler, par exemple, sur plusieurs pistes simultanément, et ce, bien entendu, quel que soit le logiciel de séquence que vous utilisez. Nous y reviendrons d'ailleurs un peu plus loin.

A défaut d'un 68030 (Combo 322 à 22Mhz : 3 990 F ou Combo 333 à 33Mhz : 6 490 F - A2000 only !) qui est, il faut bien en convenir, le confort, un 68020 (malheureusement plus difficilement trouvable puisque plus référencé nulle part - donc bonjour les petites annonces ou l'occase-boutique !) devrait toutefois faire l'affaire.

Ceci ouvre, par contre, une voie royale aux heureux possesseurs d'A1200 (2 490 F) qui est justement équipé d'origine d'un 68020 et, ça c'est vraiment aussi une chance, de 2 Mo de RAM, ce qui, je vous le rappelle, me semble être de rigueur pour être tranquille.

Bien sûr, ceux d'entre vous qui possèdent un A4030 (680E30 + 4 Mo RAM + Disque Dur 120 Mo : 9 990 F) ou, encore mieux, d'un A4040 (68040 + 6 Mo de RAM + Disque Dur 120 Mo : 16 590 F), vous êtes évidemment à l'abri de toute surprise !

NB : Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ! Si une machine à base de 68030 est idéale, un 68040 n'est pas du tout indispensable, sauf dans les applications résolument professionnelles, et encore...

L'interface Midi : il en existe de nombreux modèles (de 200 à 525 F), mais je vous recommande d'opter, de préférence, pour des configurations de type : 1 In et 2 ou 3 Out, vous m'en remercierez un jour... Le must, c'est bien sûr la "Triple Play Plus" (1 590 F) de Blue Ribbon Soundworks, qui vous offre pas moins de 48 canaux Midi au lieu des 16 de base. Je me suis même laissé dire que, sans supplément de prix, cette interface équipera dorénavant les cartes internes "One Stop Music Shop" E-Mu Proteus (5 900 F), du même Blue Ribbon (A2000, A3000 et A4000 only !).

Le disque dur : c'est un élément optionnel (120 Mo IDE pour A500, A500+, A600, A1200 : 2 950 F, ou bien 120 Mo SCSI + carte contrôleur pour A2000 : 3 490 F), mais pour ceux qui y ont déjà goûté, c'est à se demander comment on a pu faire quoi que ce soit sans... Indispensable de toute façon si vous voulez faire du direct-to-disk (NDLR : ben quoi ? On peut pas faire de direct-to-diskette ?).

Passons maintenant au choix du logiciel de séquence. Je vous passe les "antiquités" du style Sonix, Pro 24, Studio 24 et autres KCS (et je consacrerai un prochain article exclusivement aux trackers) pour en arriver à ce qui se fait de mieux à présent, à savoir :

- OctaMed : ce programme est testé quelque part ailleurs dans ce numéro et où je vous renvoie donc pour de plus amples informations.
- Deluxe Music Construction Set II (990 F) : interface graphique très sympathique, édition optimisée de partitions sur 48 pistes, possibilité d'afficher les noms des instruments Midi et non leur simple numéro de Program Change, compatibilité MidiFiles... Défauts : ne permet pas la capture d'événements Midi externes en temps réel, manuel en anglais.
- Bars & Pipes Junior (990 F) : excellente passerelle pour accéder au monde de Bars & Pipes (upgrades possibles !), en fait, il s'agit du prototype des programmes "professionnels" de la gamme, permet cependant l'enregistrement d'événements Midi en temps réel, manuel en français. Défauts : pas d'éditeur de partition, peu d'outils évolués (qui sont les atouts majeurs des versions professionnelles) fonctionnent.
- Bars & Pipes Professional 1.0e en français (2 490 F) ou 2.0 en anglais (3 200 F) : honnêtement, c'est vraiment ce qui se fait de mieux actuellement sur notre machine (et même, à mon humble avis, sur le marché !). Défauts : essentiellement sur la version 2.0, qui souffre de quelques petits problèmes de jeunesse comme, par exemple, la mauvaise gestion de l'outil "Amigophone" (qui est un très intéressant et utile player d'échantillons IFF 8SVX), et puis le manuel en anglais et, surtout, le fait qu'il nécessite une configuration puissante.

Pour être complet, je dois vous signaler que je ne possède encore que très peu d'indications sur la nouvelle version de Music-X, programme qui, s'il tient ses promesses, pourrait s'avérer être le seul véritable challenger un peu cré-

dible de Bars & Pipes Professional. Nous attendrons donc sagement son arrivée sur le marché pour nous prononcer à son sujet...

En avant la musique !

En ce qui concerne les synthés et expandeurs, il y a deux possibilités. Primo, vous jouez d'un instrument (il existe des guitares, des accordéons, des violons, des saxos, voire des micros Midi, rassurez-vous !) et vous allez pouvoir entrer vos événements Midi en temps réel. Si vous êtes "keyboardiste" et si vous n'avez encore rien acheté, je vous conseille absolument d'opter pour un clavier maître muet de type Roland PC-150 ou PC-200, que vous achèterez neuf et auquel vous pourrez ultérieurement raccorder un ou plusieurs expandeurs, éventuellement d'occasion ceux-là (voir à ce propos "Oldies but Goodies" où je vous signale les bonnes occases et... la présente rubrique du mois prochain !). Secundo, comme moi, vous êtes un "instinctif" et/ou un "déchiffreur de partitions", vous allez donc entrer vos données à la souris. Alors-là, contentez-vous donc d'empiler les expandeurs, qu'ils soient neufs ou bien d'occase !
Allez, Hotcha !

Antoine Occhipinti ■

NB : tous les prix mentionnés ici le sont à titre indicatif et en TTC.

MUSIC NEWS

• Après les générateurs de spatialisation (Hughes AK-100, Roland SRV-330 et SDE-330) qui vous permettent de placer vos sons non seulement stéréophoniquement (droite, centre et/ou gauche) mais aussi en "profondeur" (derrière, à côté et/ou devant l'auditeur), la firme E-Mu propose le Morpheus Z-Plane Synthesizer qui met en oeuvre une nouvelle technologie de génération sonore basée sur le morphing. De la même façon que vous pouvez transformer "à vue" votre tonton en tata (et réciproquement), comme dans le clip du pauvre Michael Jackson, vous pourrez, par exemple, générer un son de saxophone qui se transmutera en strings puis finira en guitare électrique hyper saturée... Intéressant, non ?

• Storm Média Productions, décidément très dynamique depuis quelque temps, annonce la sortie de la version 3.0 de Studio 16, le programme accompagnant les cartes de digitalisation AD1012 (12 Bits) et AD516 (16 Bits) de SunRize Industries. Je vous rappelle que ces cartes sont gérables à partir de Bars & Pipes Professional, évidemment, mais aussi de Scala et via des scripts ARexx.

• "CDing", c'est le nom de deux nouveaux types de cassettes audio de très haute qualité chez TDK (existent en 60', 90' et 100') : type I (Normal) pour la Dance et/ou la Techno, et type II (Chrome) pour le Classique, le Jazz et/ou le Rock.

• Sony (vous savez, ce petit constructeur technologique indépendant d'Extrême-Orient qui fabrique, notamment, les lecteurs CD double-vitesse qui équipent nos Amiga CD[32]), eh bien Sony propose, le bougre, un nouveau support d'information : le Mini Disc 74 Minutes.
Pour le premier trimestre 1994, sera lancé le MDD (Mini Disc Data), orienté plutôt informatique, d'une contenance de 140 Mo, enregistrable ou non, selon les besoins.
A mi-chemin entre le disque dur et le Compact Disc, ce nouveau support pourrait toutefois vite s'avérer intéressant puisqu'on annonce des temps de transfert de l'ordre de 150 Ko/seconde et d'accès de 400 ms. D'accord, on est loin des performances d'un disque dur SCSI, mais en fait on est très proche de celles du CD-ROM...

• Saluons, avec notre excellllllent confrère "Keyboards" de décembre (n°72), l'arrivée triomphale de Notator Logic de Emagic qui permet, je cite, "d'intégrer quatre pistes audio dans la séquence" ! C'est effectivement un événement et nous, on est bien contents pour les possesseurs de "Mâââc" qui, ainsi, rejoignent ceux de l'Amiga, lesquels ont cette possibilité depuis... oh oui, plus d'un an et demi, maintenant...

SON DU DOMAINE PUBLIC

Ce mois-ci, nous continuons l'analyse de la Collection de Fred Fish (Part 4). Les disquettes citées contiennent évidemment d'autres programmes utiles, mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

FF546
DSound : Utilitaire permettant de jouer des échantillons IFF 8SVX en direct-to-disk.

FF566
AM : Générateur aléatoire de musique Midi. Ne fonctionne que sous WB 2.0 et nécessite la Midi.Library (voir disque n°563).

FF573
Multi Player : Comme son nom l'indique, il s'agit d'un Player de modules et de songs au format des principaux trackers tels SoundTracker, Noisetracker, Med, etc. Upgrade du disque n°286.

FF586
Opus 8 : Convertisseur de samples 8 Bits MacIntosh (AIFF) en échantillons IFF 8SVX !

FF598
DX 100 Editor : Editeur et Librairie pour les synthés Yamaha DX 100, 21 et 27.
FB 01 Editor : Editeur pour le Yamaha FB 01.
TX81Z Editor : Editeur pour le Yamaha TX81Z.

FF600
Multi Player : Upgrade des disques n°286 et 509.

FF604
Midi Stuff : 8 outils Midi bien intéressants : Midi Ports, Virtual Midi Keyboard, Little Midi Recorder, Midi Clock Generator, Midi Clock Controller, Midi Echo Processor, Hold (Midi Effect Filter) et, pour couronner le tout, Simple Midi SysX Dumper. Indispensable !

FF606
AlgoRythms : Upgrade du disque n°356.

FF626
Stuffer : Précieux utilitaire qui vous permet de recevoir et/ou de transmettre tout message Midi. Accepte les Midifiles et gère les SysEx spécifiques Roland.
WaveMaker : Générateur temps réel d'ondes avec jusqu'à 8 harmoniques !

FF646
Sound Zap : Programme de convertion de samples universel (?)... Gère les samples .voc, .au (ulaw, 16, 24 ou 32 Bits), .wav (Windows) et .AIFF (MacIntosh). Convertit en RAW ou en IFF 8SVX.

FF647
Power Player : Player universel (?) permettant de lire tous les .Mod.
PrintDump : Utilitaire permettant d'imprimer la totalité du bulk des synthés Yamaha.
VC Editor : Upgrade du disque n°345.
YamEx : Editeur pour synthés Yamaha 4 opérateurs (DX et TX).

FF653
MidiDiag : Permet de déterminer la nature de tout message Midi.

(à suivre...)

SON

OLDIES BUT GOODIES



KORG M1R/M3R Music Workstation AI Synthesis Module

Tous les mois vous pouvez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des modèles de synthés et/ou d'expandeurs anciens, disponibles seulement sur le marché de l'occasion (donc souvent à des prix très attractifs !) et qui contiennent néanmoins des sons très sympathiques.

Lancé en plein mois d'août 1988, ce qui ne nous rajeunit pas, le Korg M1 (de 6 000 à 8 000 F selon l'état) est devenu rapidement une référence dans le petit monde de la musique Midi car c'était (et c'est encore aujourd'hui, croyez-moi !) une petite merveille de technologie. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'il a réussi à détrôner le Yamaha DX 7 qui, pendant plusieurs années, avait tenu le haut du pavé. Cette machine a donné lieu à deux versions "expandeur" et ce sont eux que nous allons évoquer ici.

• M1R : directement issu du M1, il en possède pratiquement toutes les caractéristiques, y compris, et c'est un peu dommage, le coûteux - et inutile - séquenceur interne qui en majore artificiellement le prix (de 5 000 à 6 000 F)... En fait, et je me permets de vous le répéter une fois encore, aucun de ces séquenceurs "hard" ne pourra rivaliser, ni en puissance ni en convivialité, avec une version informatique, et ce, quel que soit l'ordinateur utilisé, d'ailleurs ! Evidemment, la beauté des sons qu'il contient vaut le détour car, alliant la synthèse pure et le sampling (déjà !), la bête offre pas moins de 4 Mo d'échantillons 16 bits (ce qui donne 100 sons de base plus la possibilité d'insérer des cartes de sons additionnelles) et 16 voies de polyphonie, plus un puissant set d'effets internes et, pour couronner le tout, un "drum kit" de 44 sons que pourraient lui envier bien des boîtes à rythme ! En fait, on n'a pas fait énormément mieux depuis !

• M3R : plus récent, cet appareil peut être considéré comme l'aboutissement de la série. Compact et très esthétique, le monstre contient 16 oscillateurs et 16 Mo d'ondes échantillonnées PCM ! Polyphonique 16 voix donc, il dispose de 4 sets de batterie et de 25 effets internes allant des incontournables Reverbs (9 types différents quand même !) aux Phasers (2 types) en passant par d'hallucinants "Stéréo Chorus" et autres "Rotary Speaker" simulant la légendaire cabine tournante Leslie ! En prime, vous disposez encore de 8 double-effets très spectaculaires. A ce propos, un petit coup d'oeil à la Midi Implementation Chart devrait vous laisser songeur... Si votre séquenceur est capable, bien sûr, de gérer les Control Change (CC 2 = Modulation VDF, c'est-à-dire contrôle du filtre de modulation en temps réel, et, surtout, CC 80 = Rotary Speaker Speed), cela vous permettra de rivaliser avec un certain E-MU Vintage Keys chroniqué dans nos pages il y a quelques mois, notamment dans le domaine des sons d'orgues électroniques ! Nettement moins cher (de 2 800 à 3 200 F), c'est à mon avis celui des deux modèles celui qu'il vous faut posséder !

Cette rubrique est consacrée à des modèles de synthés et/ou expandeurs anciens, que l'on trouve sur le marché de l'occasion à des prix très attractifs

Je vous parlerai le mois prochain de l'Ensoniq SQ.

Antoine Occhipinti ■



MIDI STUDIO PRATIQUE

Mes patterns de batterie n'ayant pas rencontré le succès espéré, je boude, je me drape dans ma dignité et je me les garderai dorénavant pour moi, na !

Je n'en reprendrai la publication qu'à la force des baïonnettes, c'est-à-dire que dans le cas où je recevrai de votre part un abondant courrier me le redemandant... Bref, après cette petite (et salutaire !) déconvenue, je vais donc pouvoir utiliser dorénavant la surface ainsi redevenue disponible pour vous prodiguer quelques conseils qui, je l'espère, pourraient vous être utiles afin de profiter au maximum de votre matériel et de vos logiciels.

L'erreur est humaine, mon bon monsieur...

Tout d'abord, un erratum concernant ma chronique parue dans le n°60 : ma solution qui consiste à utiliser le canal 10 (celui généralement attribué à la partie rythmique) pour envoyer des Program Change vers un rack multi-effet ne fonctionnera évidemment que si vous travaillez avec une boîte à rythme, c'est-à-dire hors norme GM/GS, laquelle, comme chacun le sait, utilise ces mêmes numéros pour activer les différents sets de batterie qui sont disponibles dans ce protocole.
Moi, ça me paraissait évident, mais enfin, puisqu'on m'en a fait la (narquoise) réflexion, je le signale aux étourdis qui se sont retrouvés donc dans la situation : "c'est bizarre, alors que je veux envoyer du flange sur mon sample de guitare overdrive, piste 4, ma perçu techno devient soudainement très jazzy !"...

Editons ensemble, mes bien chers frères...

Si vous possédez plus de trois synthés, expandeurs, boîtes à rythme et/ou effets dont les noms figurent dans la liste ci-après, offrez-vous alors sans plus tarder l'éditeur universel X-Or du fameux Doctor T's. Ce programme (2500F), extrêmement puissant, existe sur toutes les plates-formes informatiques possibles, ce qui vous en dit long sur ses capacités ! Il est capable de gérer une multitude de matériels et est paramétrable si besoin est. Son prix redeviendra donc tout à fait raisonnable si vous l'amortissez, comme je vous l'indiquais en préambule, sur 3 appareils, la valeur d'un éditeur dédié avoisinant souvent les 1000F...
Véritable oeuvre de salubrité publique, (merci, Docteur !) ce soft supporte pour le moment (excusez-le du peu !) :
Art : Multiverb
Alesis : HR 16 et Quadraverb
Casio : CZ1, CZ101, CZ 1000, CZ 5000, VZ1* et VZ10M*
DMC : MX8
Digitech : DSP 128
E-Mu : Proteus 1/XR
Ensoniq : VFX/SD, SQ80, ESQ1 et ESQM
J.L. Cooper : MSB+ MK2
Kawai : K1/R/M, K5* et K4
KMX : 15x16 Patch Bay
Korg : M1, M1R, M3R, M1ex, M1Rex, T1, T2, T3, DW 6000/8000, DSS1, EX 8000, DVP1, Z3, Poly 6, 707 et Wavestation
Lexicon : LXP1, LXP5 et PCM70
Oberheim : Matrix 6/6R, 12*, 1000 et X-pander*
Peavey : DMP3
Rane : MPE 14, 28 et 47
Roland : CM32L, CM64, D10, D20, D50/550, D110, JX8P, MT32, GM70, GR50, Juno 106, R8, Alpha Juno 1, MKS 80, MKS 70, MKS 20, U20, U110 et U220
Sequencial : Prophet 5/600, Max*, Drumtracks*et 6 Track
Waldorf : MicroWave
Yamaha : DX100, FB01, DX7, DX7II, V50, TX802, TX7/TF1, TX216/816, TX81Z, SPX90II, DMP7*, RX11, SY77 et TG77
360 Systems : 8x8 Midi Patcher





J'espère que cette longue litanie vous aura ouvert d'intéressantes perspectives car, à part les machines signalées par une "*" (ce qui signifie que vous ne pourrez, dans ce cas, intervenir que comme s'il ne s'agissait ici que d'un simple éditeur de librairies, un peu comme Patch Meister, testé ici le mois dernier), X-Or vous permettra réellement d'éditer à vue puis de sauvegarder le plus simplement du monde vos sons personnels !

Deux nouveaux packs d'outils

Le père Noël vous aura gâté, cette année puisque voici et que voilà deux nouveaux packs pour Bars & Pipes Professional V° 2.0. Ils répondent aux doux noms de "Performance Kit" et "Power Tools Kit".
Avant d'y revenir dans un prochain test, je vous en livre quelques-uns, histoire de vous mettre l'eau à la bouche... N'oubliez pas que Storm, l'importateur en France des produits Blue Ribbon, vous permet d'upgrader votre version à des prix intéressants :
Bars & Pipes Junior vers Bars & Pipes Pro Français (V° 1.0xx) : 1500F
Bars & Pipes Junior vers Bars & Pipes Pro US (V°2.0xx) : 2210F Bars & Pipes Pro Français (V° 1.0xx) vers Bars & Pipes Pro US (V°2.0xx) : 890F

Tout devient possible !

Force Key, l'un des outils de "Performance Kit" mérite, par exemple, une attention tout à fait particulière puisque figurez-vous qu'il vous permet, dès lors que vous aurez préalablement défini un mode de gamme (Blues, mixolydien, etc...), de faire en sorte que toute note entrée via Midi (et, évidemment, passant par lui) se retrouve, si vous l'avez malencontreusement générée en dehors des limites de cette gamme, REPLIEE automatiquement jusqu'à la note la plus proche disponible pour cette même gamme.
En bref, vous pouvez donc pratiquement jouer n'importe quoi : si vous avez défini une gamme, Blues par exemple, Force Key vous restituera, et ce, quoi qu'il arrive, un morceau totalement en harmonie avec la gamme Blues... Sidérant, non ?

Pour ne pas en faire trop

Dans la même série, mais dans le pack "Power Tools Kit" cette fois, PolyGraph vous permet, lui, de vérifier, dans une piste (ou même un groupe de pistes !) raccordée(s) à un synthé ou un expandeur si ses capacités de restitution polyphonique n'ont pas été dépassées à votre insu ! Dans bien des cas, en effet, rien ne vous dit que vous n'exigez pas d'une machine, à un moment donné, plus qu'elle ne peut réellement vous offrir... C'est quand même un outil extrêmement pratique pour faire le ménage dans vos mixes et utiliser donc au mieux les capacités de vos belles et ténébreuses machines...

PolyGraph est quand même un outil extrêmement pratique pour faire le ménage dans vos mixes et utiliser donc au mieux les capacités de vos belles et ténébreuses machines.

Les tuyaux à Duffau

Osez créer des Tools comme l'ami Daniel Duffau qui a réalisé, par exemple, et d'une manière simple et efficiente, un patcheur GM/GS pour boîtes à rythmes : grâce à l'outil Note Mapper, il a donc "remapé" entièrement, note pour note, les données d'une TR-626 afin de les faire lire automatiquement (et correctement !) par son SC 55 ! Il a renommé ce nouveau Tool "626" et le tour est joué !
Attention : possesseurs de la version 2.0, un nouvel outil, nommé PatchMap, remplace l'ancien Note Mapper. Vous pourrez le trouver dans le pack "Performance Kit".
Sur ce, je me permets de vous souhaiter à toutes et à tous une excellente année 1994, que vous sortiez une multitude de disques et que notre cher Amiga fasse, enfin, une entrée en force sur le marché musical !

Antoine Occhipinti ■

INFOGRAPHIE

LE DESSIN DU MOIS

Le "dessin du mois" semble vous plaire, puisque vous êtes de plus en plus nombreux à nous faire parvenir vos oeuvres. Il y en a pour tous les goûts et dans tous les styles, mais globalement, le niveau d'ensemble est très élevé. Surtout, continuez dans cette voie !

C'est Georges André Remion qui remporte mon estime ce mois-ci, avec son dessin "Rafale". Après l'avoir scruté à la loupe, je suis vraiment resté admiratif devant les trames utilisées. On peut difficilement faire mieux en 16 couleurs. Mais j'en vois déjà venir certains avec leurs gros sabots : non, ce n'est pas un scan retravaillé !

Monsieur Remion possède un Amiga 500 équipé de 2Mo de mémoire et d'un disque dur de 20Mo avec le Workbench 2.0, et a réalisé ce dessin avec DPaint III. Bien, bien, bien, mais... Pourquoi pas DPaint IV ? Faut-il ouvrir un fond de solidarité ou bien Georges André est-il un petit malin qui a compris que DPaint III est nettement plus rapide que son grand frère, qui malgré ses nouvelles options, reste assez lourd à manipuler ? Un conseil à ce sujet : si vous le pouvez, "jonglez" avec les deux versions, et utilisez l'une ou l'autre en fonction de vos besoins.

Revenons à notre cher ami Georges André. Il crée tous ses dessins grâce à des croquis. Une telle reproduction à la souris mérite quand même quelques applaudissements. Il est tellement modeste que ses amis ont dû l'encourager à nous envoyer son oeuvre ! Ah, les amis ! S'ils n'étaient pas là, qu'est ce qu'on deviendrait ? Cher Georges André, je vous encourage également à continuer : on ne sait jamais ce que l'avenir nous réserve, un jour on dessine des avions sur un Amiga, et le lendemain, on refait "Star Wars"™ sur Sillicon Graphics...

Si, vous, lecteurs assidus, désirez faire connaissance avec ce passionné d'avions, voici ses coordonnées :

Georges-André Remion 6, Allée des Ormeaux 37540 Saint Cyr sur Loire.
Tél : (16) 47.54.18.00.

J'en profite pour vous rappeler que vous pouvez m'adresser vos remarques et questions en écrivant l'adresse de la revue. Ainsi, si la perspective de publier plusieurs oeuvres dans "le dessin du mois", vous semble plus intéressante, faites-le moi savoir ; si vous désirez réaliser un effet particulier, je m'efforcerai de vous mettre sur la voie. Vous pouvez également nous donner quelques indications sur l'élaboration de vos dessins, sur votre motivation et vos objectifs dans le domaine de l'infographie.

Exceptionnellement, le sujet du prochain "dessin du mois" ne sera pas libre. J'aimerai en effet vous faire plancher sur un sujet se rapportant à l'hiver et au froid, ou à tout ce qui concerne les sports d'hiver. Comme d'habitude, tous les formats d'écrans, même l'AGA, sont permis, mais essayez tout de même de travailler en 640x512, ou au moins en 640x256.

Olivier Duval ■



JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Hé oui, votre rubrique "Image 2D" fête déjà son premier anniversaire ! Après un an d'étude de DeluxePaint, c'est l'occasion pour nous de la re-baptiser "Infographie" et d'étendre son domaine d'investigation à toutes les facettes du dessin sur Amiga.

Ce qui ne veut pas dire que nous allons laisser tomber DPaint, loin de là... Non seulement ce logiciel est toujours incontournable dès lors que l'on parle d'image sur Amiga, mais il y a encore tellement de choses à dire dessus... Simplement, nous irons également lorgner de temps en temps du côté d'autres outils soit plus puissants, soit plus adaptés à certaines tâches particulières. Et bien sûr, nous ne pourrons pas nous empêcher d'aller nous essayer à la troisième dimension et au ray-tracing, domaine dans lequel, est-il besoin de le rappeler, l'Amiga fait figure de pionnier.

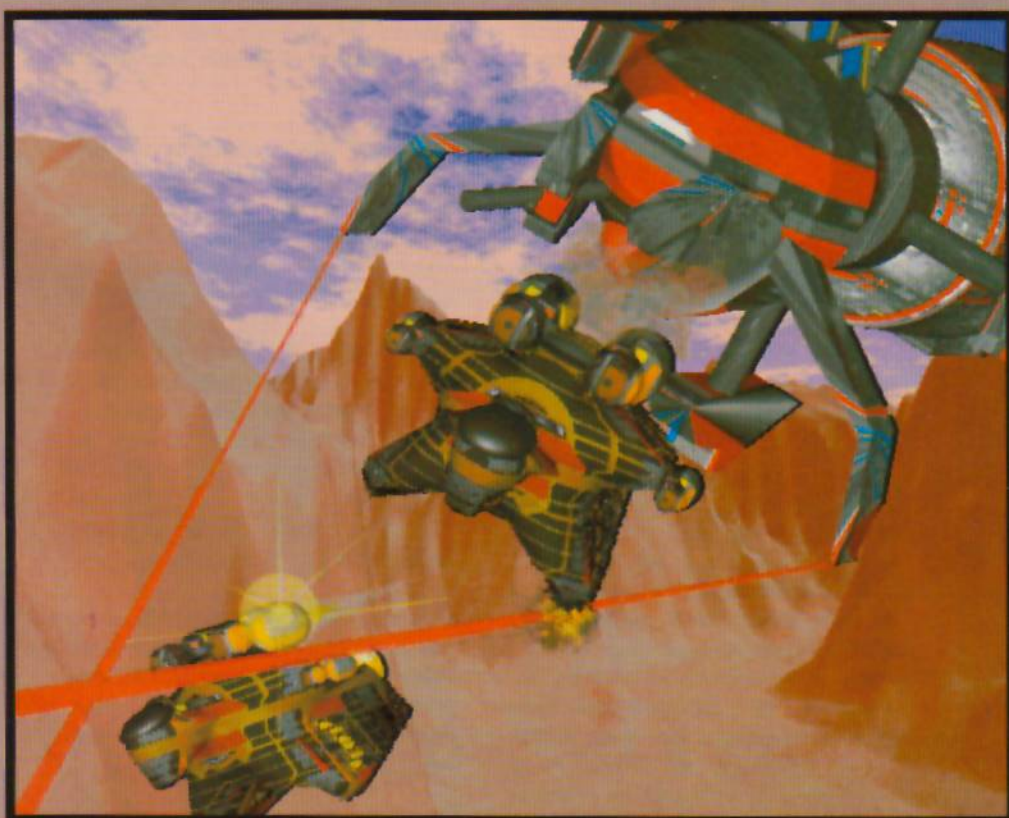


FIGURE 3

Mais pour l'heure, finissons ce que nous avions si brillamment commencé le mois dernier, à savoir les masques de couleurs. Il nous faut en effet aborder le problème dans deux modes particuliers, le HAM et le HAM8.

Le mode HAM

Il est vrai que nous n'avons pas vraiment abordé le HAM jusqu'à présent. Maintenant que vous êtes familiarisé avec DPaint, vous aurez sûrement envie de dessiner avec un plus grand nombre de couleurs... Vu sous cet angle, le nombre 4096 est plutôt attirant, non ? Il est vrai que les horribles effets de transition du mode HAM m'ont toujours rebuté, mais il est bon de préciser que si les couleurs sont bien exploitées, on peut arriver à un très beau résultat (c'est quand même un peu prise de tête !).

Le mode HAM utilise 16 registres de couleurs pour en simuler 4096. Les 16 premières couleurs, celles numérotées de 0 à 15 et que vous avez par défaut lorsque vous passez en mode HAM sont dites "réelles", c'est-à-dire qu'aucun défaut de transition n'apparaît lorsque vous les utilisez. Par contre, les couleurs suivantes (à partir de la numéro 16) causeront ces fameuses bavures bien visibles, car l'Amiga se sert en fait des couleurs réelles de la palette pour en créer de nouvelles, en modifiant leurs valeurs RVB. Ainsi, si vous créez du blanc comme 16ème couleur et que vous dessinez avec, vous remarquerez à la loupe une bordure verte et jaune sur les contours de votre dessin. Non, non, non, c'est vraiment ignoble, il faut quand même travailler sérieusement. Ces effets de transition sont certes moins visibles en 640x512, surtout avec les chips AGA, mais dans ce cas-là, on ne travaille plus en HAM mais en HAM8, qui se rapproche nettement plus d'une image 24 bits. Le fait que le mode HAM sous AGA gère 256 registres de couleurs au lieu de 16 réduit considérablement les transitions, mais elles existent toujours.

En fait, le modes HAM et HAM8 donnent d'excellents résultats avec des images calculées pixel par pixel (ray-tracing, morphing....), mais dessiner en HAM, c'est dessiner avec un stylo qui fuit.

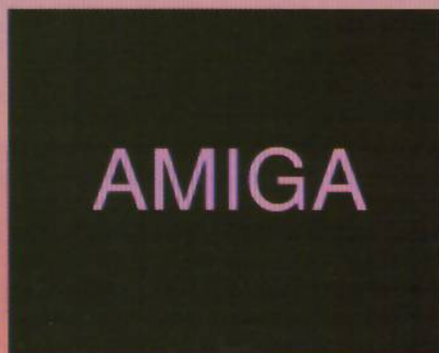
Ce qu'il faut savoir

Il faut avoir une certaine expérience et que connaître assez bien les couleurs afin d'adapter la palette en fonction de ses besoins. Vous serez ainsi en mesure de prévoir les transitions qui peuvent apparaître entre chaque couleur.

(suite page 77)

L'ASTUCE DU MOIS

Je tiens à remercier Tristan Langlois (voir son dessin publié dans le numéro 60) pour l'astuce permettant de simuler du relief dans un logo. Je me suis permis d'y apporter quelques modifications de mon crû. Je vous conseille de travailler en haute définition (640x512).









Etape 1 : créez un logo soit à la main, soit directement avec une fonte (CompuGraphic de préférence). Le logo de la figure 1 n'est franchement pas difficile à obtenir !

Etape 2 : actionnez l'option "Coordonnées" dans le menu "Préférences", prenez le logo en brosse, positionnez-le au milieu de l'écran et retenez les coordonnées qui sont affichées (pour l'exemple, nous dirons (320, 256).

Etape 3 : sélectionnez une autre couleur dans votre palette et appuyez sur la touche "F2". Placez la brosse aux coordonnées relevées ci-dessus, et imprimez-la décalée d'un pixel vers le haut (rappel : pour déplacer la souris au pixel près, utilisez plutôt le clavier (!), et plus précisément la touche Amiga associée aux flèches). Dans notre exemple, nous sommes donc en (320, 257).

Etape 4 : répétez l'étape 3 quatre fois encore, aux coordonnées suivantes : (319, 256), (321, 256), (320, 255) et (320, 256). N'oubliez pas de changer la couleur du logo avant chaque impression ! Vous obtenez un résultat similaire à celui de la figure 2.

Etape 5 : nettoyez à la loupe les bords du logo, afin qu'il n'y ait qu'une couleur sur les cotés de chaque lettre (en effet Tristan, c'est moins laborieux de nettoyer le logo maintenant qu'à la dernière étape).

Etape 6 : une fois que vous avez bien nettoyé tous les côtés, appelez le requester de déplacement (shift + ?) et indiquez les valeurs suivantes : dist Z = -50, cadres = 100 (vous pouvez également donner une valeur supérieure, par exemple 400, le résultat n'en sera que meilleur... mais aussi plus long à obtenir), options d'enregistrement : un seul écran et enfin tracez. Regardez la figure 4 : notre simple Amiga est devenu tout beau, non ? Oui je sais , les couleurs sont à ch... , euh ! pardon, disons plutôt que l'aspect chromatique du présent écran laisse à désirer.

Etape finale : appellez le mélangeur de couleur et créez un dégradé, de bleu par exemple. Vous n'avez plus qu'à faire en sorte que la couleur des facettes soit en rapport avec la lumière qui éclaire l'ensemble du logo. Vous pouvez lisser votre logo en utilisant l'option "Smooth" du menu "Brosse".

Mon cher Tristan, nous aurions pu également procéder d'une autre manière. Si l'on détoure le logo avec une seule couleur grâce à la touche "O", et que nous utilisons les mêmes valeurs dans le requester de déplacement nous arrivons à un logo sensiblement identique, sauf que l'on doit remplir manuellement toutes les faces d'une couleur différente. Nous aurions pu également créer cet effet en une animation grâce à l'option "Trace" du requester de déplacement, et ce sur 100 cadres.

Si vous avez des astuces, n'hésitez pas à m'écrire. Nous traiterons le sujet et nous chercherons d'autres méthodes éventuellement plus rapides afin d'arriver au même résultat.

O. D.



FIGURE 1

Le Lissage ou Anti-Alias

MODE	Barre des menus	EFFET
AUCUN	RIEN	Pas d'Anti-Alias
MOYEN	a	Anti-Alias avec peu de couleurs
FORT	A	Anti-Alias avec de multiples couleurs

Equivalent Clavier : Touches ' Alt ' plus ' + '

A chaque pression sur ces 2 touches , vous avancez dans le mode de lissage que vous désirez.

FIGURE 2

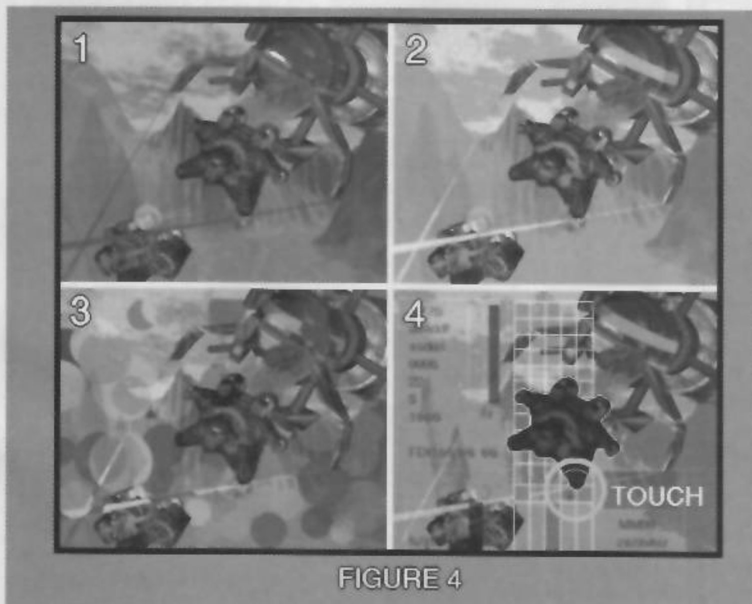


FIGURE 4

Suite de la page 75

Si vous chargez une brosse réalisée en 32 ou 64 couleurs, sa palette est automatiquement réorganisée avec la palette de l'image en cours, mais si vous chargez une brosse en 16 couleurs ou moins, elle n'est pas réorganisée (rappel : pour retrouver la palette de la brosse, aller dans le menu "couleur/palette/utilisez palette brosse").

Vous remarquerez que lorsque vous saisissez une brosse en mode HAM, les "bavures" vous empêchent de voir distinctement son aspect final, qui n'est d'ailleurs visible que lorsque vous la posez. En activant l'option "Dessin rapide" du menu "Préférences", une légère correction au niveau des bavures est perceptible mais le déplacement de la brosse sera ralenti.

Des masques en HAM

Pour ceux qui persisteraient quand même et aimeraient créer des masques en mode HAM, voici la démarche à suivre. Attention, les masques en HAM et HAM8 ne se gérent pas de la même façon que dans les autres modes. En effet, lorsque vous appelez le pochoir, un requester différent apparaît : contrairement aux autres modes, vous n'avez pas de tableau où sont représentés toutes les couleurs de la palette. Il nous faut donc une option nous permettant de protéger ou déprotéger nos couleurs différemment. L'option tolérance indique au programme que lorsque vous voudrez protéger une couleur de votre dessin, celui-ci sélectionnera toutes les couleurs qui se raprocheront de celle indiquée.

Pour mieux assimuler l'utilisation des masques, nous allons faire un petit exercice.

1) Choisissez le format d'écran 320 X 256 en HAM.

2) Appelez la palette en appuyant sur la touche "P".

3) Créez un dégradé de rouge entre la 2ème et la 15ème couleur (nous sommes ici sur les couleurs réelles, donc pas de problèmes de transition).

4) Gribouillez maintenant l'écran avec chaque couleur de votre palette.

5) Appelez le pochoir, indiquez tolérance = 0, cliquez sur le rouge le plus clair et définissez le pochoir. Si à ce stade, vous baladez votre pinceau sur l'écran, vous remarquerez qu'il passera derrière la couleur rouge clair, qui est donc protégée.

6) Appelez le pochoir, indiquez une tolérance de 1 et définissez le masque. Maintenant, en baladant votre pinceau, la couleur se situant juste avant le rouge clair dans votre palette sera également protégée. Comprendo ?

Conclusion : les valeurs de tolérance varie de 0 (aucune couleur protégée) à 48 (toutes les couleurs protégées).

Revenons à notre requester. L'option "Affiner ou Adapt Prec" permet d'enlever ou d'ajouter une couleur dans le masque. Reprenons l'exemple précédent. Si vous définissez une tolérance de 5 et que vous cliquez sur le rouge le plus clair, 6 valeurs de rouges seront protégées. On est bien d'accord ? Et si maintenant je décide de déprotéger une couleur parmi celles qui sont définies dans le masque, il me faut cliquer sur l'option "Affiner" : avec le bouton droit, j'efface la couleur désirée, avec le bouton gauche, je l'ajoute au masque. Les autres options sont identiques à celles décritent dans l'article du mois d'octobre.

Les effets de couleurs

Nous n'avons pas encore vu les différents effets de couleur sous Dpaint. Ils sont assez sympathiques et je me dois de vous en dire quelques mots.

Tout d'abord le Lissage, plus communément appelé Anti-Alias.

C'est un procédé qui vous permet de réduire les aspirités qui se trouvent en bordure de votre dessin (les fameuses marches d'escaliers...).

Si vous dessinez une ligne horizontale ou verticale, no problemo !!! mais si vous la dessinez en diagonale, ma mamie ya !!! c'est pas beau du tout. Vous devez donc définir une palette de couleurs qui comportera des teintes plus faibles que la couleur avec laquelle vous dessinerez. C'est Dpaint qui les choisi, donc si vous ne définissez pas une telle palette, ce

dernier choisira celle qui s'en raproche le plus. C'est pour cela que je vous conseille de créer un dégradé. Si vous désirez dessiner avec un pinceau blanc, créez un dégradé du noir au blanc. C'est idéal en 640X512/16 couleurs, vous ne remarquerez plus du tout ces horribles aspirités.
Par défaut, le lissage n'est pas activé. Pour vous en servir vous avez 2 options à votre disposition : un lissage moyen ou fort (Fig 6).

Inconvénient : c'est une option extraordinaire mais malheureusement, plus votre lissage est élevé plus la vitesse d'exécution de votre dessin décroit, surtout sur les petites configurations. Il se peut également que, lorsque vous anti-aliasez un dessin qui a des petits détails avec un mode Fort, ce dernier risque d'être tellement lissé que les détails disparaissent.

Utilisation : vous pouvez vous servir de procédé en dessinant normalement avec vos outils habituels mais pour anti-aliaser une brosse, vous devez d'abord sélectionner le mode de lissage et poser ensuite votre brosse.

L'option Procédé

Dans ce menu, 3 options sont à votre disposition : nuance, teinte, luminosité. Il vous faut néanmoins une palette de couleurs importante afin d'obtenir de meilleurs effets. Pour les illustrations je me permets de vous montrer une création de votre serviteur (réalisée en 2 temps, 3 mouvements , grâce à real 3D V1.4, Scénary animator et retouchée sous Dpaint grâce aux options suivantes).
Equivalent clavier : "ALT"+"P" *Nuance : vous êtes en mesure de transformer votre dessin original couleur en noir et blanc. Pour cela vous devez définir la couleur noire et grâce à l'outil "rectangle plein" vous l'appliquez entièrement sur votre chef d'oeuvre. Vous pouvez faire de même avec d'autres couleurs de votre choix.
Les 3 exemples de la figure 8 vous montre les possibilités de cette superbe option.
*Teinte : à mon avis et vu la pratique que j'ai acquis sous Dpaint, elle est finalement identique à "nuance" sauf que les couleurs ayantn des niveaux de gris dans votre dessin ne seront pas affectées par les changements "nuance" que vous opérerez. *Luminosité : cette option vous permet de créer des zones plus sombres ou plus claires dans votre dessin en fonction de la couleur que vous sélectionnerez dans votre palette.

Attention : ce n'est pas la couleur mais l'intensité de cette dernière (clair / foncé) qui affectera votre dessin.

L'option Transparence

Cette option agit comme un filtre coloré. Vous définissez une couleur et grâce à son requester vous indiquez le taux de transparence qui doit s'opérer sur votre dessin. Il n'y a pas grand chose à dire sur cette option, c'est à vous de tester tout ça. Essayez par exemple de faire une petite anime d'un girophare qui tourne et grâce à cette fonction dessinez les différents éclats de lumière qui s'en échappe !!! Comment çà c'est dur !?? Alors là, les p'tits gars n'hésitez pas à m'écrire je m'occuperai de votre cas.

J'espère que vous aurez maintenant une meilleure approche du mode HAM. Je me suis permis de donner mon avis sur ce mode "fantastique", mais c'est bien entendu à vous de l'utiliser et de juger de son "efficacité".

Bye, bye !

Olivier Duval ■

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo	4690 F
A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo	5190 F
PROMO: équipée 4 Mo	+ 2000 F

LA FETE CONTINUE

BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
2850 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo	6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo	
ext. 64 Mo + SCSI + port // et =	9900 F
PROMO : + kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo,68030/40Mhz	
68882/40Mhz,4 Mo	NC
A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,4 Mo	
options: SCSI2 externe et copro	4790 F
A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU	
horloge,4 Mo	6490 F
port SCSI2 externe	900 F

ONDULEURS

400 VA	2000 F
(idéal pour une configuation)	
600 VA	2900 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1800 F
120 Mo	2200 F
170 Mo	2700 F
200 Mo	3200 F

Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo	2990 F
340 Mo	3990 F

LA SOLUTION

A1208+ctrl SCSI +4Mo(60ns)
QUANTUM 170Mo externe
(12ms,2Mb/s)
5900 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo	2290 F
210 Mo	**2790 F**
340 Mo SCSI 2	3790 F
540 Mo SCSI 2	6490 F
1Go SCSI 2	**8290 F**

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	4300 F
A 1200/120 Mo	4700 F
A 1200/170 Mo	5200 F
A 1200/200 Mo	5700 F
option logiciels: Wordworth	
+ DP AGA + Printmanager	
+ Oscar&Dennis	+ 450 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F

A600

1Mo avec horloge	550 F

A1200

promo:A 1208/4Mo ext. 32bits	
avec ctrl SCSI	2990 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits	
avec 4Mo	**2000 F**
ext. 4Mo pour Blizzard	1850 F
68882 à 33Mhz	990 F

A3000

4 Mo Static Column	TEL

A4000

4Mo 32 bits	1700 F

ECRANS

1085 S	1190 F
1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	
idéal RETINA/PICASSO	5900 F

AMIGA 1200

disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
support copro
horloge
6300 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	**2590 F**
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo)	**4490 F**
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS	**PROMO**
GVP VISION 24	12900 F

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17"
8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1390 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane	
jusqu'à 10Mo/s	3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2990 F
logiciel Praxitel	390 F
logiciel GP FAX	490 F

* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	990 F
VIDI -12 temps réél	1690 F
VIDI - 24 temps réel	**2690 F**
DCTV sauf A4000	1990 F
DCTV + RGB	**3690 F**
DCTV tout Amiga	2290 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**

VIDI-12

Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Compatible AGA.
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 200	2500 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**
HP DESKJET 550 C	**4600 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500(vf)	
livré avec driver ASDG	**8900 F**
Epson A4 GT 8000(vf)	
livré avec driver ASDG	11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
PRO CONTROL	**590 F**
CAN DO (vf)	950 F
CAN DO 2.5	1190 F
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	340 F
ASIM CDF SYS 2.0	**650 F**
AMOS (vf)	460 F
AMOS Pro	700 F
AMOS Compiler	310 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	490 F
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR V4	**990 F**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
FINAL COPY II (vf)	**890 F**
SUPERBASE	NC
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
DENISE 8573	200 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	**290 F**
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV,VISION 24, VIDI-24

SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2,MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

CD ROM A 1200

1990 F
CD ROM A 4000
2490 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 vf	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	**1490 F**
PAGE STREAM 2.2	1990 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE ET NOS CONDITIONS ADHERENTS

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA.
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf)	**990 F**
BARS & PIPES 1.0e (vf)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2	**3000 F**
carte d'échantillonnage	
SUNRIZE AD 1012	4900 F
carte SUNRIZE AD 516	11900 F
Home Music Kit (vf)	**390 F**
DSS + (vf)	**990 F**

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER (vf)	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM211(vf)	**1990 F**
SCALA MULTIMEDIA MM300 vf	2990 F
MONTAGE 24	3560 F
MEDIAPOINT	3400 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F

GRAPHISME

BRILLIANCE	**1600 F**
DP 4.1 vf	750 F
DP IV AGA vf	**800 F**
REAL 3D CLASSIC vf	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
CALIGARI 24 vf	**1590 F**
IMAGINE 2	1890 F
NEW INTERCHANGE PLUS	990 F
ESSENCE	600 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et écrit 44/88Mo)	4500 F
105 Mo SCSI	5500 F
cartouche 88Mo	800 F
cartouche 105Mo	800 F

NOM/PRENOM..........
ADRESSE..........
VILLE..........CP..........Tel..........

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
01/94R	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

UN TURBO POUR AMIGADOS

Signe des temps, les accélérateurs de disques font leur apparition sur Amiga. Depuis longtemps réputés sur d'autres machines, ces utilitaires permettent d'accroître considérablement la vitesse de travail de la plupart des volumes.

HyperCache a été développé par la société canadienne Silicon Prairie Software, et est importé en France par Someware. Notons d'emblée que si le manuel d'utilisation est parfaitement traduit dans notre langue, le logiciel lui-même reste en anglais. Présenté dans le petit livret marron propre à Someware, HyperCache existe sous deux versions : l'une "normale" compatible avec tous les Amiga de la Terre et d'ailleurs, l'autre spécialement optimisée pour les micro-processeurs 68030 et 68040.

L'installation du programme est limitée au strict minimum : il suffit d'ouvrir une fenêtre Shell et de copier le programme choisi (HyperCache ou HyperCache030) dans le répertoire C: du Workbench. On prendra également soin d'insérer la commande adéquate dans la Startup-Sequence (Workbench 1.3) ou la User-Startup (Workbench 2 et 3). Bien que cette procédure soit simplissime, un petit script pour Installer, l'utilitaire standard d'installation des applications de Commodore, n'aurait certainement pas été de trop...

Comment ça marche ?

HyperCache est un système de cache par anticipation, c'est-à-dire qu'il réserve une certaine quantité de mémoire (librement définissable par l'utilisateur) dans laquelle il maintient continuellement à jour les informations du volume sur lequel il a été installé. Par exemple, la lecture d'un répertoire d'une disquette par AmigaDOS est une opération toujours extrêmement lente. Avec HyperCache, la première lecture du répertoire est tout aussi lente, mais les suivantes seront quasi-instantanées : HyperCache a en effet gardé en mémoire toutes les informations nécessaires à AmigaDOS, qui n'a donc plus besoin de les relire depuis le disque.

Ca n'a pas l'air comme ça, mais les algorithmes mis en place dans ce genre d'utilitaire sont assez complexes. HyperCache utilise des algorithmes en provenance directe des gros systèmes. Il faut en effet savoir qu'il est plus difficile qu'il n'y paraît de gérer un cache, surtout sur un système multitâche comme AmigaDOS. Par exemple, si la lecture des données du disque ne pose en général aucun problème, il n'en va pas de même de l'écriture : garder trace des modifications en mémoire, c'est bien, mais en cas de "plantage" intempestif du système, elles seront perdues... Pour parer à ce problème, HyperCache ne possède qu'un cache en lecture, pas en écriture.

Pas de GUI

HyperCache est assez simpliste dans sa présentation. On l'a dit, il suffit d'installer le programme exécutable dans le répertoire C: et de l'insérer dans la Startup-Sequence pour qu'il fonctionne. Cela implique que les différentes options ne sont réglables que par l'intermédiaire de la ligne de commande. Aucune interface utilisateur graphique (Graphical User Interface, ou GUI pour les intimes) ne vient faciliter la tâche à l'utilisateur novice. Fort heureusement, le manuel est assez bien fait et en tout cas, suffisament compréhensible, pour limiter les risques d'erreur. Outre le périphérique à cacher, on peut aussi déterminer la quantité de mémoire à allouer au cache et sa géométrie (nombre de zones de cache, nombre de secteurs pré-lus).

Performances

Pour apprécier de manière efficace les performances d'HyperCache, nous avons réalisé deux tests successifs d'un disque dur IDE 120 Mo sur un Amiga 4000, le premier sans HyperCache, le second avec HyperCache activé. Ces tests ont été réalisés comme de bien entendu avec DiskSpeed 4.2, et les résultats sont reproduits dans le tableau ci-dessous.

On observe donc une très nette amélioration de la vitesse de manipulation des répertoires, ainsi qu'une encore plus nette de la vitesse de lecture des fichiers. En contre-partie, le pourcentage de disponibilité du micro-processeur est en chute libre, et atteint même 0% dans certains cas.

Conclusion

HyperCache est un utilitaire très puissant pour celui qui a besoin d'accès constants à son disque dur. Compatible avec la plupart des périphériques connus de l'Amiga (CD-ROM, disque optique, cartouches SyQuest, lecteurs de bandes, disquettes MS-DOS via CrossDOS), il apporte à l'AmigaDOS un confort d'exploitation non négligeable. Un brin d'interface graphique n'aurait cependant certainement pas nuit à ses performances.

Stéphane Schreiber ■

Les résultats de DiskSpeed 4.2 : à gauche, avant HyperCache ; à droite, après HyperCache

```
MKSoft DiskSpeed 4.2  Copyright © 1989-92 MKSoft Development

CPU: 68040  AmigaOS Version: 39.106  Normal Video DMA
Device:  HD1:    Buffers: 30
Comments: Test SANS HyperCache

CPU Speed Rating: 3110

Testing directory manipulation speed.
File Create:          31 files/sec  |  CPU Available: 74%
File Open:            55 files/sec  |  CPU Available: 62%
Directory Scan:      337 files/sec  |  CPU Available: 42%
File Delete:         194 files/sec  |  CPU Available: 30%

Seek/Read:            75 seeks/sec  |  CPU Available: 84%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       26668 bytes/sec  |  CPU Available: 87%
Write to file:     26431 bytes/sec  |  CPU Available: 88%
Read from file:   172842 bytes/sec  |  CPU Available: 51%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      154392 bytes/sec  |  CPU Available: 80%
Write to file:    171391 bytes/sec  |  CPU Available: 80%
Read from file:   310713 bytes/sec  |  CPU Available: 66%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      324673 bytes/sec  |  CPU Available: 74%
Write to file:    428419 bytes/sec  |  CPU Available: 70%
Read from file:   635797 bytes/sec  |  CPU Available: 49%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      478016 bytes/sec  |  CPU Available: 66%
Write to file:    676292 bytes/sec  |  CPU Available: 58%
Read from file:   940863 bytes/sec  |  CPU Available: 32%

Average CPU Available: 69%  |  CPU Availability index: 2146
```

```
MKSoft DiskSpeed 4.2  Copyright © 1989-92 MKSoft Development

CPU: 68040  AmigaOS Version: 39.106  Normal Video DMA
Device:  HD1:    Buffers: 30
Comments: Test AVEC HyperCache (512 Ko de cache)

CPU Speed Rating: 3110

Testing directory manipulation speed.
File Create:          35 files/sec  |  CPU Available: 71%
File Open:           161 files/sec  |  CPU Available: 5%
Directory Scan:     1054 files/sec  |  CPU Available: 0%
File Delete:         281 files/sec  |  CPU Available: 20%

Seek/Read:           847 seeks/sec  |  CPU Available: 6%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:       26504 bytes/sec  |  CPU Available: 86%
Write to file:     26097 bytes/sec  |  CPU Available: 87%
Read from file:   680320 bytes/sec  |  CPU Available: 3%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      132178 bytes/sec  |  CPU Available: 77%
Write to file:    157558 bytes/sec  |  CPU Available: 76%
Read from file:  2062336 bytes/sec  |  CPU Available: 1%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      236327 bytes/sec  |  CPU Available: 71%
Write to file:    339925 bytes/sec  |  CPU Available: 64%
Read from file:  2990080 bytes/sec  |  CPU Available: 2%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:      287263 bytes/sec  |  CPU Available: 68%
Write to file:    429442 bytes/sec  |  CPU Available: 59%
Read from file:  3395140 bytes/sec  |  CPU Available: 0%

Average CPU Available: 41%  |  CPU Availability index: 1275
```

Les produits Leo Capricorn sont désormais distribués en EXCLUSIVITE par le Club Français Du Logiciel.

IMAGE - 3D

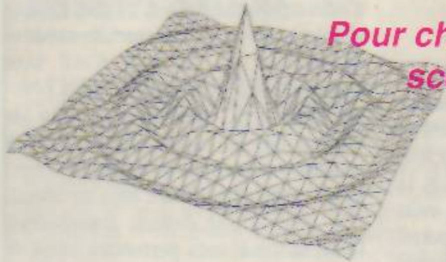
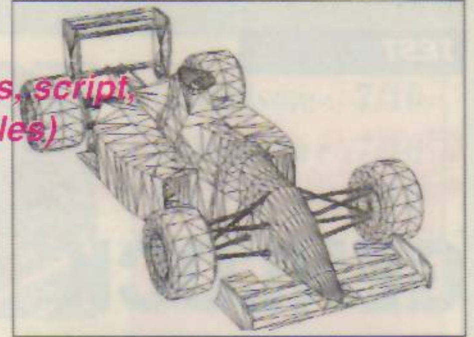


IMAGE - 3D



IMAGE 3D

PRACTICE COMPUTING



Pour chaque livre les exemples, images, script, scénarios, fichiers , ... sont sur la (les) disquette(s)

SCRIPT 3D

pour Sculpt Animate 4D
Sur Commodore Amiga

Le livre	~~249F~~	**179F**
La disq.	~~59F~~	**49F**
Livre + 1 disq	~~279F~~	**179F**

MAITRISER Sculpt Animate 4D

sur Commodore Amiga

Le livre	~~139F~~	**119F**
Les 3 disq.	~~129F~~	**99F**
Livre + 3 disq	~~229F~~	**169F**

IMAGINE LA MODELISATION

Le livre	~~199F~~	**139F**
Les 2 disq.	~~99F~~	**69F**
Livre + 2 disq	~~259F~~	**189F**

Disquettes vierges "recyclées"

Il s'agit de disquettes de logiciels invendus. Etant déjà passées dans un robot de duplication vous avez la certittutde qu'elles sont bonnes.

Disq. 3"1/2 recyclées.
Par 10...**35F**

Promotion spéciale Noël

2 livres au choix......... **239F**

Les 3 livres......... ~~587F~~ **299F**

Les 3 livres+disquettes ... ~~767F~~ **399F**

P.S : Vous avez déjà acheté un des livre au Club Français Du Logiciel et désirez profiter de la promotion spéciale Noël ? Déduisez de votre commande le montant payé pour le(s) livre(s) déjà en votre possession et vous recevrez le(s) livre(s) vous manquant.

Pack de 5 disquettes pleines de "très jolies coquines"............... 99F

(précisez sur votre commande pour Workbench 1.3, 2.0 ou 3.0)

Fichiers Objet 3D

1 fichier objet 3D NON COMPRESSE par disquette !



Préciser le format souhaité : Imagine, Aladin, Sculpt ou GEO(compatible Scenary Animator 4.0)

Amiga 3000	Autruche mécanique	Réveil	Pièces d'échiquier
Epée	Montre calculette	Disquette	Tank futuriste
Moniteur	Boîte d'allumettes	Silhouette humaine	Vaisseau arche
Grenade	Moto futuriste	Chasseur spatial	Squelette humain
Crâne humain	Androïd	Vaisseau spatial	Silhouette robot
Joystick	Téléphone	Pantin humain en bois	

Prix de lancement (jusqu'au 31/01/1994)

1 fichier objet 3D ... 55F **3 fichiers objet 3D . 135F**
5 fichiers objet 3D 175F **10 fichiers objet 3D 275F**

Collection d'images

NB :Ces images ne peuvent être utilisées à des fins commerciales.

N°1 : Atomes + bilboquet + calepin + chaise + clavier 102 touches
N°2 : Paquet cigarettes + trophée + lettre manusctire + disquette + minitel
N°3 : Etagère + feutre + bille de flipper + laurier + drapeau français
N°4 : pièces et billets + ordi et CD + pomme + moniteur + poignée de porte
N°5 : Pyramide inca + disq. et seringue + caisse en bois + téléphone

La collection .. 69F Les 3 collections .. 149F
Les 5 collections ...199F

BON DE COMMANDE à remplir (ou une photocopie)

Type d'Amiga : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à : **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qté	Prix Total

Si la place vous manque rédigez votre commande sur une feuille à part (sans oublier les frais de port)

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé):
Achat de 0F à 500F : **29F**
de 501F à 1000F : **49F**
de 1001F et plus : **59F**

Sous-total..............
Port..............
Total..............

Les prix indiqués sont TTC et valables jusqu'au 31/01/94

Toutes les marques citées sont déposées

STARLOCK : GENLOCK ET TITREUR

La démocratisation du titrage vient de faire un pas en avant grâce à la commercialisation d'une coalition "genlock et titreur" simple, puissante et d'un prix modique dû à sa mise en place dans la grande distribution.

Cet ensemble est particulièrement destiné au vidéaste. Il comprend un genlock muni de deux adaptateurs Y/C, un câble de liaison avec l'Amiga et un titreur (N°1 Titler) qui supporte le mode AGA. Même si cette solution fonctionne sur l'A600, elle est plus particulièrement conseillée pour les possesseurs d'A1200 et plus. De fabrication française, ce produit est distribué par la société ORN, spécialisée dans l'audiovisuel professionnel et grand public. Ce couple mise avant tout sur la facilité de mise en oeuvre et la rapidité de prise en main. Nous vous rappelons que le genlock est l'appareil (c'est, en général, un boîtier externe) qui permet de synchroniser et d'incruster une image informatique et une image vidéo.

Le Starlock

La disparition de tout cordon secteur ou alimentation sur cet appareil est plus que bienvenue. Vous n'aurez qu'à débrancher votre moniteur pour le rebrancher sur le boîtier, et connecter la sortie vidéo de votre Amiga à ce même boîtier grâce au câble fourni. Les deux petits adaptateurs Y/C Pal Composite vous permettront de choisir votre connectique sans aucun problème et de profiter des entrées/sorties Y/C dont sont équipés tous les scopes, caméras S-VHS et Hi8 ainsi que les téléviseurs haut de gamme, et qui sont souvent de meilleure qualité que leur homologue Pal. Tout ceci sans nécessiter de convertisseur supplémentaire. Les seules interventions possibles sont les réglages de la phase (position latérale de l'image sur le moniteur final) et de la balance entre l'image vidéo et l'image Amiga.

N°1 Titler

Nous avons ici la nouvelle version supportant le mode AGA, d'un logiciel qui s'est déjà imposé pour sa puissance d'édition de caractères. D'une logique simple et efficace, il permet de saisir et de modifier en un clin d'oeil sans manoeuvrer indéfiniment. Vous pourrez facilement changer la couleur de fond et des fontes, la taille etc. Vous passerez d'un plan à un autre "genlocké" sans gêner votre plan de travail : le genlock est devenu transparent. Cette solution vous permettra aussi de mélanger des dessins à vos images grâce à des logiciels tel que DPaint. Il sera même possible en appliquant, à l'entrée du genlock, un bleu vidéo (généralement à partir de votre scope ou caméra) d'aller enregistrer vos images informatiques sur votre scope (il est impératif de travailler avec une palette utilisant ce même bleu en couleur de fond). Pour plus de détails sur N°1 Titler, reportez vous au n°57 d'Amiga Revue.

Micky Chabane ■

STARLOCK/N°1 TITLER

Enfin une solution pour ceux qui travaillent en Pal ou Y/C, plus qu'acceptable pour moins de 2000 F.
Nous avons apprécié le tout petit prix, la souplesse et l'hyper-simplicité d'accès.



FARGO PRIMERA COLOR PRINTER

Une imprimante couleur à transfert thermique (et à sublimation !) pour moins de 9000F TTC, voilà qui méritait qu'on s'y arrête un moment, histoire d'aller y regarder d'un peu plus près !

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

Méthode d'impression : transfert thermique
Résolution : 200 points/pouce
Vitesse d'impression : 2'30" par page
Alimentation : feuille à feuille par friction
Interface : standard 8-Bits Parallèle (Centronics)
Format : A4
Support : papier ou transparent
Chargement : 50 feuilles maximum
Bac de sortie : 30 feuilles maximum
Police interne : letter gothic (12 Pts)
Pilote d'imprimante : AmigaDos à partir du 1.3 (mais avec certaines restrictions), 2.0 et au-dessus
Couleurs : 4 primaires
Chargeurs : monochrome (400 sorties)
3 couleurs (Cyan, Yellow et Magenta (115 sorties)
4 couleurs (Cyan, Yellow, Magenta et Black) (80 sorties)
Poids : 6,8 Kg
Garantie : 1 an, pièces et main d'oeuvre
Options : rames de papier 200 feuilles, transparents (50 feuilles), rames de papier spécial (200 feuilles), papier transfert (10 feuilles), Dye-Sublimation kit (2500F TTC)

Arrivée tout juste pour cette fin d'année, la Primera Color Printer a décidément tout pour séduire : complément idéal de Deluxe Paint IV, de True Paint ou de Art Department Pro, cette imprimante d'excellente qualité vous permettra de sortir des épreuves couleurs tout à fait surprenantes pour cette gamme de prix car elle supporte sans problème la comparaison avec des systèmes beaucoup plus coûteux.
Grâce à la technique du transfert thermique, le document final est donc obtenu sur un support papier normal ou, pour un résultat optimisé, sur papier spécial après un (monochrome), trois (trichromie : jaune, rouge et bleu) ou encore quatre (quadrichromie : jaune, rouge, bleu et noir) passages successifs.

C'est magique !

Il est assez impressionnant et spectaculaire de voir la feuille sortir à moitié une première fois, votre image apparaissant alors imprimée partiellement, en l'occurrence seulement en jaune, repartir en arrière pour être ravalée littéralement par la machine, puis ressortir, le rouge s'étant alors ajouté, et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'un document définitif parfaitement "repéré", c'est-à-dire sans qu'aucune couleur ne soit décalée par rapport aux autres !
En impression "normale", le résultat et vraiment très propre (on est en 200 points par pouce !), mais, si vous voulez encore mieux, vous pouvez alors opter pour l'impression par "sublimation", laquelle met en jeu une technique encore plus sophistiquée faisant appel à la vaporisation des pigments colorés. Le résultat est alors un document couleur plus "lissé", sans effet de trame, bref, de la meilleure qualité possible !

T-Shirt personnalisé

Vous pouvez ainsi imprimer non seulement sur papier (spécial) mais aussi sur "transparent" (pour la rétro-projection, par exemple) ou même, et là, c'est vraiment intéressant, sur papier "transfert", ceci afin de pouvoir coller, d'un simple coup de fer à repasser, vos images informatiques (ou un scan de la photo de votre vedette préférée !) sur un T-Shirt ou tout autre support textile...



Attention : dans tous les cas de figure, les dimensions utiles ne peuvent excéder le format A4 (21x29,7 cm).
La Fargo Primera Color Printer, qui est d'ores et déjà disponible pour la somme de 8990F TTC, est importée en France par MAD (Modern Application Development) où elle est non seulement en démonstration permanente mais où il vous sera également possible de faire faire vos sorties en nombre ou même à l'unité !
Si vous voulez accéder à la technique de sublimation, il vous faudra encore débourser 2500F TTC qui est le prix du kit spécial "Dye Sublimation".
Nous avons renoncé à reproduire ici le traditionnel "banc d'essai comparatif" des sorties (mais deux exemples simplement) car les techniques d'impression de ce magazine sont différentes de celles utilisées par la Primera et pourraient donc vous donner une mauvaise idée du résultat réel qui est, je le répète, extrêmement intéressant !
Compact, robuste, relativement silencieux, ce petit bijou de la technologie vous permettra d'obtenir, à moindre frais, des sorties couleurs vraiment de qualité.

Emmanuel Bapst ■

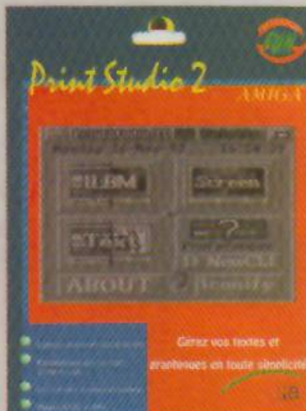
JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ À PRIX CHARTER















~~570 F~~
250 F

ARENA 2000 (avec disquette 3"1/2)

Un jeu d'adresse et de logique qui enthousiasme tous les joueurs avec ses superbes graphismes et ses effets sonores spéciaux. Si vous arrivez à venir à bout des 40 niveaux de ce jeu, vous pourrez dire que vous êtes devenu le roi de l'arène... Vous créez vos propres niveaux de jeu grâce à l'éditeur de niveaux intégré. Alors relevez le défi et tentez de maîtriser votre adresse avec Arena 2000.

MULTI-PAINT (avec disquette 3"1/2)

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

PRINTSTUDIO 2 (avec disquette 3"1/2)

PrintSudio 2 vous aide à obtenir sur papier et de manière confortable ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, captures, etc.
PrintSudio 2 vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

BIEN DEBUTER AMIGA 500+, 600 ET 3000 (spécial débutant)

Voici l'ouvrage idéal pour découvrir toutes les facettes du système d'exploitation des Amiga (KickStart 2.0). Vous aborderez notamment le Workbench 2.0, la gestion des fenêtres, les nouveaux utilitaires du 2.0 (HDBackup, le formatage des cartes PCMCIA...) les modes écran, les Préférences...
De nombreux exemples pratiques vous aideront à assimiler plus facilement les rouages de ce système d'exploitation

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

Show Room : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : ....
Expire fin : ....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC
1078	L'ensemble Amiga		250 F

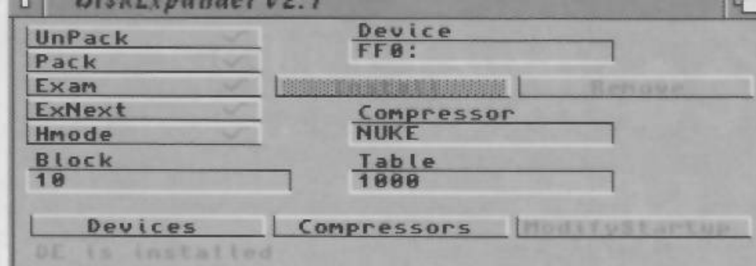
Frais d'envoi : + 30 F, soit : total TTC =

Nom .... Prénom ....

Adresse ....
.... Code postal ....

Ville .... Signature obligatoire :

Amiga revue n° 6



TEST

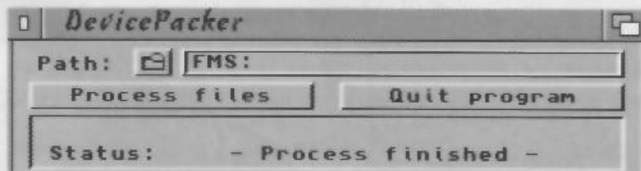
COMPRESSEZ, DECOMPRESSEZ

Quand la place commence à se faire rare sur un disque, deux solutions se présentent : soit l'on change pour un disque plus spacieux, soit on trouve un moyen de compresser efficacement ses données pour gagner un peu de place.

1) L'interface principale du DiskExpander. Il n'y a pas besoin de plus pour installer un ou plusieurs volumes.

2) Le DevicePacker parcourt un volume entier et compresse tous les fichiers qu'il y trouve.

Financièrement parlant, nul doute que la majorité d'entre vous préfèrera la seconde solution... Mais là encore, plusieurs possibilités sont à envisager. La première méthode de compression, qui reste de loin la plus efficace, consiste à effectuer une sauvegarde des fichiers les moins utilisés, et à les effacer purement et simplement du disque. L'inconvénient de cette méthode est aussi évident que son avantage : pour ré-utiliser les dits fichiers, il faudra d'abord les retrouver dans la sauvegarde. D'où la seconde solution, qui consiste à utiliser un utilitaire tel que PowerPacker, qui compresse de manière très efficace non seulement les programmes exécutables (au détriment de la vitesse de chargement), mais aussi les fichiers de données. Mais là encore, un problème se pose, puisqu'avant de pouvoir utiliser les fichiers compactés, il faut les décompacter.
D'où cette fois-ci la troisième solution, par ailleurs très répandue dans les mondes PC et Macintosh, et qui arrive enfin sur Amiga : utiliser un compresseur temps-réel.



Quid ?

Le principe de base est assez simple. Considérant le fait qu'AmigaDOS stocke ses fichiers de manière "brute", c'est-à-dire sans aucun autre traitement préalable que celui nécessaire à leur gestion logique (chemin d'accès, etc.), il devrait être possible de faire en sorte qu'il compresse les données avant de les écrire sur les secteurs du disque, et les décompresse à la relecture, le tout de manière automatique et tant que faire se peut, totalement transparente pour l'utilisateur. Plus facile à dire qu'à faire, mais on est numéro 1, oui ou non ?

Ach so !

Arrêtons-nous là avec ces détails techniques ennuyeux et revenons à nos moutons, en l'occurrence le Disk Expander de l'allemand SchatzRuhe. Présenté dans une zoulie boîte bleue du plus bel effet et livré avec un manuel efficace (et pour l'instant en anglais, mais l'importateur, Cuda Informatique, nous a promis une version française pour très bientôt), son installation est des plus simples, puisqu'elle se fait via le programme Installer de Commodore. A noter qu'une protection très discrète interdit à une même disquette d'être installée plusieurs fois.
Vient ensuite la procédure d'installation du compresseur lui-même. Il est possible de régler plusieurs paramètres tels que bien sûr le volume à installer, la méthode de compression à utiliser (nous y reviendrons) ainsi que différentes petites options relatives à la manière dont AmigaDOS verra les fichiers compressés.
Dans un premier temps, on lance donc le programme principal, chargé d'installer un driver de compression sur un ou plusieurs volumes, au choix. Attention, une fois ceci fait, il faudra penser à placer l'icône appropriée dans son tiroir WBStartup ou une commande idoine dans sa Startup-Sequence, sinon AmigaDOS ne sera plus capable de reconnaître les fichiers compressés (le volume restant, lui, parfaitement utilisable). On pourrait en fait s'arrêter là, puisqu'il est parfaitement possible de faire cohabiter des fichiers compressés avec des fichiers non-compressés, une possibilité très importante lorsque l'on désire installer DiskExpander sur un disque dur autoboot : les fichiers nécessaires au démarrage de l'ordinateur ne doivent évidemment pas être compressés !
Deux autres utilitaires sont fournis dans le package du DiskExpander : le premier, DevicePacker, permet de compresser d'un coup tous les fichiers d'un volume (le DiskExpander devant avoir été installé sur ce volume au préalable). Simple d'emploi, il est de plus suffisamment intelligent pour ne pas compresser les fichiers utilisés lors du démarrage (Startup-Sequence et compagnie). Le second, DEStatistics, affiche des informations pertinentes sur un volume compressé (nombre de fichiers traités, taux de compression, etc.).

XPK

Un grand avantage de DiskExpander est d'être compatible XPK, le protocole de standardisation des outils de compression. Bien que deux algorithmes lui soient déjà intégrés, il est parfaitement possible, par le biais d'une bibliothèque XPK, de choisir celui que l'on désire, par exemple pour gagner en vitesse ou en efficacité de compression et de décompression. Trois de ces bibliothèques sont d'ailleurs fournies en standard avec le DiskExpander.
Globalement, les résultats obtenus sont variables suivant l'algorithme utilisé. C'est à chacun de choisir, suivant la taille de son disque et la vitesse de son processeur, lequel il préfère.

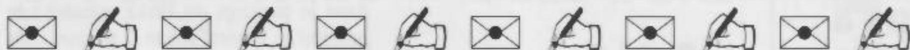
Conclusion

DiskExpander est un produit séduisant à beaucoup de niveaux. En deux semaines, je n'ai pu dénoter aucun problème particulier dû à son utilisation. Grâce à lui, mon disque SYS: a retrouvé une seconde jeunesse et un peu de place pour accueillir des polices supplémentaires. Quant aux autres périphériques avec lequel je l'ai essayé, notamment le fms.device de Matt Dillon qui simule un volume via un gros fichier du disque dur, l'ont accepté sans broncher. C'est à mon humble avis un produit indispensable qui représente une solution efficace au problème de la capacité de stockage des volumes.
Le DiskExpander est distribué en France par Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris.

Stéphane Schreiber ■

COURRIER

LE COURS RIEUR DÉLECTÉ



Bonjour à tous. Je tiens à vous dire qu'Amiga Revue est bien mieux depuis que vous avez effectué des changements... Mais venons-en au fait.

1) Je possède un Amiga 1200 et la campagne de Commodore pour l'Amiga CD32 me fait saliver. C'est pour cela que je voudrais savoir, puisque les deux machines sont basées sur le même système, si je pourrai avoir un CD-ROM pour mon A1200 qui me permettra de bénéficier des jeux de l'Amiga CD32. Je pense ne pas être le seul à le désirer.

2) Existe-t-il un logiciel d'image de synthèse travaillant dans le mode HAM8 ?

3) Est-ce qu'un logiciel permet de rassembler des démos en HAM8 et de la musique ?

Robin Deledicque, 80000 Amiens

Oui, le CD-ROM pour l'Amiga 1200, compatible avec celui la CD32, est prévu pour très bientôt chez Commodore. On ne sait pas encore réellement s'il se branchera sur le bus d'extension du 68020 (dans la trappe ventrale de l'unité centrale) ou sur le port PCMCIA. Cette dernière solution serait d'ailleurs la meilleure, vu le nombre de possesseurs d'Amiga 1200 qui ont déjà équipé leur machine préférée d'une extension mémoire et/ou d'une carte accélératrice...

Qu'entendez-vous par "qui travaille en HAM8" ? Est-ce à dire qui soit capable de générer des rendus en mode HAM8 ? Si c'est ça, allez jeter un oeil du coté d'Imagine ou de Real 3D... M'enfin, sinon, il reste toujours la possibilité de convertir une image 24 bits (16 millions de couleurs) en HAM8 via ADPro, par exemple.

Je ne connais pas pour l'instant de logiciel de présentation capable de traiter le HAM8. Mais patience, ça ne saurait tarder.



Chère Revue... Je vous écris pour vous faire part d'un problème qui se présente à moi tel un mur. Depuis quelques mois, je prépare une licence de radio-amateur (c'est quoi cette bête ? Pour ceux qui ne le savent pas, c'est, en gros, le niveau au dessus de la cibi). Mais qu'est-ce que je viens vous enquiquiner avec mes problèmes ? C'est tout simplement à cause du "packet radio", qui permet à des ordinateurs de communiquer entre eux, et qui les émule, en un genre de Minitel. Mais ces ordinateurs communiquent, bien sûr, par la voie des ondes.

Le gag ? Il arrive : comme je n'ai pas de PC mais un Amiga, hé bien je vous lance un SOS, car j'ai cherché des contacts avec qui je puisse faire du packet, ainsi que des programmes de packet. J'ai bien écrit à une revue spécialisée, mais, pardonnez-moi l'expression, la dite revue se "fout" complètement de moi. J'espère que vous pourrez me donner le nom des éventuels programmes de packet, ainsi que, si vous publiez cette lettre, des tonnes de contacts dans la même galère que moi !

Benoît Heib, 47500 Montayral



L'appel est lancé. Si d'autres lecteurs sont dans votre cas, qu'ils prennent contact avec nous par téléphone, nous vous mettrons en relation.



Bonjour ! Ayant un Amiga 500, je voudrais passer à un niveau supérieur, mais j'hésite entre le 4000/030 (graphisme, logithèque du 500) et un compatible PC (jeux de plus en plus nombreux). Alors m'est venu l'idée des cartes passerelles, d'où les quelques questions que voici.

1) Quelles sont les performances de ces cartes par rapport à un vrai PC ? Le fait qu'elles utilisent les périphériques de l'Amiga ne réduit-il pas leur vitesse ?

2) Les cartes sonores et graphiques sont-elles les mêmes que sur les PC normaux ?

3) Tous les logiciels PC, et surtout les jeux, tournent-ils de la même façon que sur un vrai PC ?

4) Quelle carte passerelle me conseilleriez-vous ? Peut-être pourriez-vous publier un petit dossier à ce sujet dans Amiga Revue...

Jean-Pierre Clame, 57730 Altviller



Comment peut-on encore hésiter entre un Amiga et un compatible PC, hein, comment ? Arrêtez de couper les cheveux en quatre, prenez directement un PC....

Non, je rigole. Suivant la carte choisie, on se retrouve avec un vrai-faux PC dont les performances s'apparentent à celles d'un 286, 386, voire même 486 avec la Golden Gate de l'allemand Vortex. L'utilisation des périphériques Amiga tels que le clavier, la souris ou le lecteur de disquettes, ne ralentit en rien l'émulation. En ce qui concerne l'écran, c'est différent. Il vaut mieux se doter en plus d'une vraie carte VGA ou SVGA. A condition bien sûr que la carte émulatrice soit capable de la gérer. Quant au son, toutes les cartes passerelles du marché émulent au minimum une SoundBlaster grâce à la puce sonore de l'Amiga. Il reste évidemment encore possible de connecter une vraie carte sonore PC, mais attention, le nombre de slots PC disponibles dans un Amiga 4000 est limité ! En règle générale, on observe un taux de compatibilité de l'ordre de 95% à 99%. La plupart des logiciels PC, jeux y compris, fonctionne sans le moindre problème. Quitte à vous conseiller une carte passerelle particulière, je vous conseille d'aller jeter un oeil du côté de chez Vortex, justement, dont la Golden Gate 386 ou 486 est à mon sens ce qui se fait de mieux dans ce domaine.





Salut Amiga Revue ! Futur acheteur d'un Amiga 1200, j'aimerai vous poser quelques questions à son sujet.

1) Avez-vous des nouvelles sur CD-ROM prévu pour l'A1200 ?

2) Où puis-je trouver le logiciel AIBB 5.0 ? Quelle boîte possède ce titre ?

3) Pourquoi le reboot de l'A1200 est-il aussi long (environ 15 secondes) alors que celui de l'A500 version 1.3 prend au maximum 3 secondes ?

4) Que savez-vous sur le DSP prévu pour l'A1200 ? Connaissez-vous ses caractéristiques techniques ?

5) Comment va-t-on faire si l'on veut brancher un DSP et une extension de mémoire 32 bits sur le même port interne ? Il faudrait que les constructeurs prévoient un petit « quelque chose » afin que l'on puisse brancher ces extensions en série, l'une derrière l'autre.

6) Que savez-vous sur les nouvelles machines en développement chez Commodore ? Quand sortiront ces machines qui s'annoncent fabuleuses ?

7) Et dernière question (ouf !) : comment se fait-il que chez un copain à moi ayant un A1200, sa vitesse CPU est de 15,20 MHz alors que d'après les articles, elle devrait être de 14,16 MHz ?

Je vous remercie d'avance de répondre à ces questions très importantes pour moi.

Denis



Le CD-ROM pour l'A1200 est iminent. De source bien informée, on l'attend pour le premier trimestre 1994. Ce qui signifie qu'il ne sera certainement pas disponible pour le grand public avant la mi-94, mais bon, il immine sec.

AIBB 5.0 est disponible dans le domaine public. Regardez dans la collection Fish.

C'est le contrôleur IDE de l'A1200 qui rend le processus de ré-initialisation aussi long (il faut le temps à l'Amiga de se rendre compte qu'il n'a pas de disque dur connecté...). Le temps nécessaire descend à environ 5 secondes dès que l'on branche un disque dur IDE en interne.
Le DSP immine sec lui aussi. Si, si, j'vous jure. On l'attend lui aussi pour très bientôt, mais là, rien de bien précis. Enfin, on l'attend, quoi... Ce qui est sûr, c'est qu'il utilisera effectivement le bus d'extension du 68020, condamnant ainsi son utilisation pour une carte accélératrice. Théoriquement, il serait pourtant possible de "chaîner" plusieurs cartes sur le bus. Au détriment de l'esthétique, certes, mais bon, on peut bien faire de petits sacrifices de temps en temps, non ?
A part l'Amiga 5000, officiellement annoncé l'automne dernier, Commodore dément toute rumeur de nouvelle machine, spécialement située dans le "bas de gamme". Pourtant, les premiers chips AAA sont maintenant passés en phase de tests intenses, et on imagine mal Commodore n'essayant pas de rentabiliser leur développement en proposant, justement, une machine financièrement accessible au plus grand nombre. Cela dit, aucune date de disponibilité de l'A5000 n'est encore avancée, alors pensez, pour une machine officiellement démentie...
Effectivement, 15,20 MHz, cela semble un peu énorme pour un A1200. Peut-être cette vitesse est-elle annoncée par un programme aux algorythmes peu fiables ?

■ ■ ■

 *Chère Revue, depuis bientôt quatre ans, j'utilise l'Amiga (un 500 1.3 avec 1 Mo de mémoire). Mais celui-ci ayant « claqué » il y a peu de temps, je me suis aperçu qu'investir dans l'achat d'un Amiga de nos jours, ne vaut plus vraiment le coup. En effet, le marché software de l'Amiga est en constant recul, alors que celui des compatibles PC et du Mac est en pleine expansion... Cela n'est pas du à la mévente de la machine, mais au piratage, qui décourage les maisons d'édition. A cause de celui-ci, quasiment tous les éditeurs américains arrêtent de développer pour l'Amiga (au CES de Las Vegas, on comptait les jeux pour Amiga sur les doigts de la main). Je compte toutefois m'acheter d'un 1200, même si celui-ci n'a qu'un avenir incertain (et je pèse mes mots), et même s'il est loin d'être parfait. Bon, je voudrais également vous poser quelques questions :*
1) Peut-on placer sur un 1200, un lecteur HD en interne, et connecter l'ancien lecteur externe en interne ? Cette opération demande-t-elle des bidouilles ?
2) Une nouvelle version du 1200 est-elle prévue : 68EC030, horloge interne, lecteur HD, contrôleur SCSI ?
3) Pourriez-vous me donner quelques précisions sur le prochain CDTV ?
4) Pourquoi laisse-t-on courrir librement le piratage ? Que fait donc l'état ?
5) Pouvez-vous me donner l'adresse complète de Patrick Quaid, auteur de PCQ ?
6) Les « Includes et Autodocs 3.0 » que vous distribuez (cf. kit de développement) sont-ils francisés (on ne sait jamais) ?
Enfin, pour répondre (en partie) à Emmanuel Merliot (AR n°55, un bail !), vous pouvez trouver un logiciel très complet appelé « Distant Suns ». Son utilisation demande, pour pouvoir l'exploiter pleinement, un disque dur de 60 Mo. Vous pourrez en trouver la dernière version aux Etats-Unis, chez Virtual Reality Laboratories Inc., 2341 Ganador Court, San Luis Obispa, CA 93401. Tél : (19-1) 805-545.8515.

Yngwie

 Oui, théoriquement, il est possible de remplacer le lecteur interne du 1200 par un HD, mais attention dans ce cas au choix du matériel : l'Amiga utilise un câblage spécial qui lui permet de détecter les changements de disquettes. Le mieux est d'opter pour un lecteur d'A4000. Quand à brancher le lecteur double-densité interne en externe, c'est également possible, mais avec les mêmes réserves. Le mieux dans ce cas est d'utiliser le boîtier vide d'un autre lecteur externe pour Amiga.
Il n'y a (pour l'instant) aucune nouvelle version de l'A1200 en préparation. Si nouvelle machine il doit y avoir, ce sera certainement à l'occasion de la sortie des chips AAA. Pour l'instant, à part le lecteur HD, il est possible d'obtenir la configuration que vous décrivez en équipant son A1200 d'une carte A1230 Turbo II de chez GVP, par exemple.
Quel prochain CDTV ? C'est une machine définitivement morte ! On pourrait éventuellement qualifier l'Amiga CD32 de "nouveau CDTV", mais à mon humble avis, ce ne serait pas un service à lui rendre (à la CD32, bien sûr)...
L'Etat punit sévèrement le piratage ! Les peines encourues pour le délit de piratage informatique sont les mêmes que celles prévues pour le piratage audiovisuel : amendes très élevées et même emprisonnement.
Hélas non, les "Includes & Autodocs" ne sont pas francisés. N'oublions pas qu'il s'agit de documents destinés aux programmeurs "professionnels", lesquels sont censés maîtriser un tant soit peu la langue de Shakespeare...
Enfin, merci du fond du coeur pour l'aide que vous apportez à Emmanuel Merliot. Je suis sûr que cela va lui faire énormément plaisir.

■ ■ ■

 *Tout d'abord, je me présente : jeune diplômé en informatique (wahh !), mais bac + 2 seulement (buhh !), je suis (donc) un adepte du monde PC. Adepte certes, mais marginal... Car je cultive depuis un an et demi un petit amour secrêt pour un A500 acheté d'occasion. Ainsi, quand je rentre du boulot, écoeuré par les PC-istes et leur grosse tête, leurs discours baveux à l'idée qu'un 586 pourrait naître, leurs prises de tête à organiser 4 Mo de mémoire avec un système qui n'en gère que 640 Ko, et les oreilles blessées par d'affreux « bip-bip »... j'aime à retrouver le calme et la sérénité de mon Amiga. Cependant, depuis un an, j'avoue (honteusement) ne m'être intéressé de près qu'aux capacités ludiques de cette merveille. Récent abonné à votre revue, je la dévore chaque mois en deux jours, la langue pendante, les yeux grand ouverts, avide de savoir et ébahi... Car c'est justement là que se situe mon problème, je découvre, à la fois frustré et heureux, que j'ai tout à apprendre dans le monde de l'Amiga. Je compte très bientôt acquérir le 1200, mais avant, j'aimerais avoir quelques précisions (dont certains diront que ces questions-là ne se posent même pas, mais tant pis !).*
1) Le mot « ARexx » fleurit de plus en plus dans votre revue... Qu'est-ce donc ? Si c'est un gros mot, ne vous justifiez pas, on n'est tous pareils.
2) M. X m'a dit que les 2 Mo de mémoire du 1200 étaient de la mémoire graphique, et que cela pouvait parfois poser des problèmes, mais il n'était pas sûr. Qu'en pensez-vous ?
3) Je vois dans les pubs qu'on peut brancher le 1200 sur un moniteur VGA. Est-ce bien ce que je pense (moniteur PC), et si oui, y a-t-il un avantage ? Le mode entrelacé a-t-il la tremblotte, comme sur mon 1084 ?
4) De même, je vois écris « sortie PAL ». Un téléviseur permettra-t-il l'affichage du mode entrelacé ?
5) Sur un PC, j'utilise le traitement de texte WinWord et le tableur Excel. Sur Amiga, j'ai l'équivalent avec Excellence ! et Maxiplan, mais un détail me gêne : sur le PC, je peux en deux coups de souris faire un joli tableau, alors que sur Amiga... Sous-exploité-je mes logiciels ? Ou bien est-ce impossible ? Je crois d'après un récent article d'Amiga Revue, que WordWorth le permettrait, mais quel tableur le permet ?
6) Je suis un grand fanatique du jeu Flight Simulator. Sur PC, la version 4 et maintenant la 5 sont extraordinaires. Sur Amiga, je n'ai pu dégoter qu'une version 2, bien certes, mais vieillotte aussi. Vues les pubs, je pense que ma cause est vaine, mais à tout hasard, existerait-il une version plus récente ? Acheter Airbus A320 me fait peur, car les décors ont l'air inexistants, alors avant de risquer 350 F, j'hésite.
Bon, c'est tout pour cette fois. Le reste, j'espère le trouver dans Amiga Revue !

Stéphane Aragon, 33370 Artigues

 ARexx est le nom d'un langage de programmation fourni en standard avec l'Amiga depuis le Workbench 2.0. Langage interprété, il remplace très avantageusement l'AmigaBasic des versions précédentes de l'AmigaDOS. Son principal intérêt réside dans le fait qu'il est possible de l'interfacer avec la plupart des applications pour Amiga, afin de créer toutes sortes de macro-commandes.
Effectivement, les 2 Mo de mémoire de l'Amiga 1200 sont de la mémoire Chip, mais je ne vois pas en quoi cela peut poser des problèmes : il n'existe plus un seul programme pour Amiga réclamant explicitement de la mémoire Fast. Cela

dit, en ajouter un peu ne peut faire que du bien au système : d'une part, cela économise la précieuse mémoire Chip, et d'autre part, cela accélère notablement l'Amiga, surtout si l'on opte pour de la mémoire 32 bits.

C'est vrai, on peut connecter un moniteur PC-VGA à l'Amiga 1200. Cela nécessite simplement un adaptateur 15/23 broches, disponible pour quelques dizaines de francs chez n'importe quel revendeur Commodore. Attention toutefois, la plupart des moniteurs VGA et SVGA sont incapable d'afficher les modes 15 KHz de l'Amiga. Ils sont donc plus particulièrement efficaces couplés à un flicker-fixer. Voyez notre rubrique "le bon choix" du mois dernier (AR 61) pour plus de détails.
Hélas, trois fois hélas, vous ne sous-exploitez pas du tout vos logiciels (à la rigueur, je préfèrerais que ce soit le cas...). Il n'existe à l'heure actuelle aucun traitement de texte Amiga capable de gérer des tableaux ! Heureusement, WordWorth 3 de Digita International va rapidement combler cette lacune. Le problème ne se pose pas avec les tableurs, dont l'essence même est de gérer des tableaux ! Ou alors, c'est que j'ai mal compris la question ?

Flight Simulator II est la seule version du célèbre simulateur de vol jamais sortie sur Amiga. Dommage. Quant à Airbus A320, je n'y ai jamais joué, mais j'ai entendu dire qu'il était pas mal du tout. Vous pouvez toujours demander une démo avant de vous décider.



 *Encore une fois, mes félicitations pour votre revue incomparable, et bonne continuation. Je vous écris suite à différentes choses parues dans votre dernier numéro.*
1) La réponse à M. Jean Aurillo dans la rubrique Courrier me choque particulièrement. Vous passez sous silence le fait que certains fabricants de périphériques croient permis (commercialement) d'ignorer l'existence de l'Amiga. Je possède moi-même une imprimante HP DeskJet 550C. Lorsque, lors de son déballage, j'ai constaté qu'aucun driver pour Amiga n'était fourni, alors que deux disquettes PC étaient prévues, j'ai également râlé. Pas contre Commodore, qui nous fournit déjà un grand nombre de drivers pour plusieurs marques, mais bel et bien contre HP qui ne se donne pas la peine de fournir un driver pour ce qui est probablement l'ordinateur le plus répandu après le PC. En effet, la DiskJet 550C est une imprimante relativement neuve, et je pense qu'il est normal que l'équipe de Commodore ne se jette pas à corps perdu dans le développement de driver pour la première imprimante venue. Ce qui, par contre, n'est absolument pas normal, c'est que le constructeur de l'imprimante ne fournisse pas ce driver, surtout que la DeskJet 500 et 550 est assez répandue parmi les utilisateurs d'Amiga. Alors je crois que l'attitude à adopter face à ce genre de situation est d'écrire au constructeur afin de manifester vivement (et poliment !) son mécontentement. J'ai moi-même écrit à HP en leur signalant qu'à défaut de driver pour Amiga, ma prochaine imprimante sera d'une autre marque, et je vous assure que je le ferai, même si la DeskJet est une excellente (la meilleure ?) imprimante. Alors, amis Amigaïstes, un conseil : n'achetez plus aucun des produits fabriqués par des constructeurs qui comparent l'Amiga à une console de jeux.
2) Les mises à niveau de Commodore. La question que tout le monde se pose, je crois, c'est de savoir pourquoi Commodore ne prévoit pas les boîtiers de ses machines pour pouvoir les mettre à niveau par un simple changement de la carte-mère. Même si l'économie est faible dans ce cas, elle encouragerait, je pense, à suivre les évolutions. J'ai moi-même utilisé ce système lorsque j'ai changé la carte-mère de mon Amiga 2000A pour le transformer en A2000B. J'ai réalisé à l'époque une économie de 7 000 francs belges. A noter cependant que j'avais du acheter la carte chez Serel en France, car les prix en Belgique étaient de 150 à 400 francs belges moins chers que la machine complète.
En fait, je me pose actuellement beaucoup de questions sur l'évolution de l'Amiga. Avec les cartes Spectrum, Picasso, Rétina, etc., l'Amiga 2000 peut afficher aussi bien qu'un Amiga équipé des chips AGA, et avec une carte accélératrice, il va presque aussi vite qu'un A4000. Alors, 2000 gonflé, 1200 ou 4000 ? Ou pourquoi pas attendre le RISC, qui est paraît-il pour plus tôt qu'on ne veut bien nous le dire ?

Renaud Chantrie, 1410 Waterloo, Belgique

 Ok, on ne peut pas le nier, certains constructeurs (c'est un euphémisme...) ignorent complètement l'Amiga. Mais mettez-vous un peu à la place des braves commerciaux de chez HP ou Canon : avec le marché du PC, ils touchent une clientèle avoisinant les 10 millions d'individus, tandis qu'avec l'Amiga, ce ne sont que 2 ou 3 millions à travers le monde. Bon, je sais, vous allez me dire que 2 ou 3 millions de clients potentiels, c'est déjà pas mal du tout, et en tout cas suffisant pour justifier un investissement en développement de drivers...
En fait, je crois que le problème est ailleurs. Il réside dans la réputation de l'Amiga, qui n'est absolument pas (ou alors très, très peu) connu dans le monde professionnel et semi-professionnel. Et là, je crois que le responsable n'est autre que Commodore, qui n'a pas su imposer suffisament l'Amiga dans d'autres domaines que l'image de synthèse ou la vidéo. Certes, ce sont deux activités déjà importantes, mais qui ne justifient pas pour l'utilisateur final, l'achat d'une imprimante. Par contre, quand vous achetez un PC, sous savez que vous allez utiliser Word, Excel, dBase, ou je ne sais quel autre logiciel que vous ne pourrez exploiter à fond si vous ne disposez pas d'une imprimante. Ajoutez à cela le fait que le système d'impression de l'AmigaDOS (le fameux printer.device) est sous-développé et ne permet pas, dans son état actuel, d'utiliser les caractéristiques particulières des différentes imprimantes (alors qu'avec Windows, c'est un jeu d'enfant), et vous aurez tout compris.

Concernant le problème des mises à niveau, il s'agit là d'un choix commercial de la part de Commodore, qui préfère vendre une nouvelle machine complète plutôt que simplement une carte-mère, sur laquelle il réalise moins de marge. Mais le problème est également d'origine technologique : un A1200 n'a plus rien de commun avec un A500, ni un A4000 avec un A2000. Si Commodore avait du prévoir une possibilité de mise à niveau, c'eût été au détriment du coût de revient des nouvelles machines, et donc de leur prix de vente.
Oui, évidemment, une carte graphique genre Retina, Picasso ou Spectrum permet en gros d'émuler les chips AGA de l'A4000... Mais à condition que le Workbench soit chargé, donc adieu les jeux compatibles AGA. Et puis, additionnez le prix d'un A2000 ou A3000 (une misère de nos jours), d'une carte accélératrice 68040 (toujours chère, même si les prix ont considérablement baissé en quelques mois), d'une extension de mémoire 32 bits (généralement incluse sur la carte accélératrice, mais pas toujours) et de la carte graphique, et vous obtenez une machine aux performances sans doute supérieures à celles d'un A4000 (et encore, ça reste à prouver ; il faut bien choisir ses cartes !), mais surtout au prix lui aussi supérieur. Bref, vaut-il mieux attendre le RISC ? Oui, sans doute, si vous en avez les moyens. Sinon, l'A4000 est à mon sens la meilleure option possible.



Avis de recherche

Salut les Amiga-mens ! D'abord, je voudrais dire que votre canard est génial. Mais voilà, j'ai un gros problème : je suis un coder débutant, et j'en bave, j'en bave... Je ne connais pas encore de coder, alors forcément, c'est plus dur et pas marrant.

Alors si vous êtes un coder dans les environs de Nancy (54), si vous avez des sources en assembleur ou si vous voulez vous mettre à l'assembleur avec moi (et si vous êtes un mec cool), contactez moi : Sébastien Ménière, 30, rue du Colonel Grandval, 54000 Nancy. Merci d'avance.



 *Possesseur d'un Amiga 600, j'aimerais acheter un lecteur de CD-ROM. Mon revendeur m'a informé du fait qu'aucun lecteur de ce type n'existait pour l'A600. Dans l'Amiga Revue du mois de novembre, vous parlez pourtant d'une possibilité de connecter un CD-ROM de PC. Cela est-il vraiment possible, et si oui, pourriez-vous m'indiquer la procédure à suivre (faut-il acheter une carte supplémentaire ? Quel lecteur acheter et où le connecter ? Faut-il un driver spécial ?). Au cas où il serait actuellement impossible de connecter un CD-ROM à l'A600, va-t-il, à votre connaissance, sortir un CD-ROM pour l'A1200, et si oui, sera-t-il compatible avec l'A600 (par l'intermédiaire du port PCMCIA, par exemple) ?*

D'autre part, s'il existe une possibilité de connecter un CD-ROM sur l'A600, les CD existant actuellement sur le marché pour l'A500 et le CDTV seront-ils compatibles (logiciellement) avec l'A600 ? Enfin, est-ce que la sortie de la console de jeux Amiga CD32 ne risque-t-elle pas de perturber prématurément la sortie du CD pour A500, A600, 1200 et CDTV ? Ce serait franchement dommage.

Fabrice Bauthier, 6120 Nalinnes, Belgique

 Il n'existe à ce jour aucune possibilité de connecter un lecteur de CD-ROM à un Amiga 600. Commodore devait proposer l'A670, un lecteur spécialement dédié, mais le projet à du sombrer dans les méandres inextricables des oubliettes poussiéreuses des cerveaux fatigués des commerciaux de "la Corp". Quant à la possibilité de connecter un CD-ROM pour PC que nous évoquions, celà ne concernait malheureusement pas l'A600...

La solution est peut-être dans le futur lecteur de CD-ROM pour l'A1200. D'après les dernières informations dont nous pouvons disposer, il se connecterait à l'appareil par le port PCMCIA, donc de manière compatible avec l'A600. Reste le problème du logiciel : à n'en point douter, le pilote ne fonctionnera qu'avec la version 3.0 du Workbench. Or, l'A600 n'est équipé que de la version 2.0... Il devrait rester cependant la possibilité d'utiliser un pilote du domaine public (il en existe plusieurs), au prix cependant de la perte de compatibilité avec l'Amiga CD32 (on ne peut pas tout avoir !).

Un dernier point : le CD-ROM pour A500 est déjà sorti depuis longtemps (c'est l'A570), et le CDTV est "cliniquement mort" depuis pas mal de temps aussi. L'Amiga CD32 ne risque donc pas du tout de perturber la sortie de CD pour ces machines. Elle risque par contre de fortement dynamiser celle des CD pour A1200 et A4000.

 *Je viens d'acheter un Amiga 600, et je rencontre quelques difficultés dans l'utilisation de mes disquettes de jeux. Pourriez-vous me dire d'une part, si les disquettes de jeux pour Amiga 500 peuvent être utilisées avec l'Amiga 600, et d'autre part, si les manettes que j'ai achetées "Gravis Gamepad" pour Amiga 500/3000 et Atari ST sont véritablement compatibles avec mon ordinateur ?*

Je vous remercie par avance, dans la mesure du possible, des explications ou des solutions que vous pourriez m'apporter.

Didier Bordage, 49610 Julgne/Loire

 La plupart des jeux pour Amiga 500 sont compatibles avec l'Amiga 600. Quelques problèmes avaient été rencontrés lors de la sortie de l'A600, mais les éditeurs proposent aujourd'hui des jeux entièrement compatibles (de toute façon, les modèles d'Amiga supportés sont toujours clairement indiqués sur la boîte du jeu). Vos manettes "Gravis Gamepd" portent la mention "A500 et A3000", elles sont donc parfaitement compatibles avec votre A600. Si ce n'est pas indiqué, c'est sans doute parce qu'elles sont plus anciennes que votre ordinateur.



Vous pouvez également poser vos questions par minitel, sur le 3615 Amiga Revue. Notre specialiste "Saint-Draume" y répondra personnellement et offira des heures de connexion gratuite aux questions les plus intéressantes.

TEST

LA SPECTACULAIRE CARTE SPECTRUM

Lorsqu'un produit est signé GVP, on sait que la qualité est toujours au rendez-vous. La toute nouvelle carte Spectrum qui sort de leurs ateliers n'échappe pas à la règle elle allie simplicité d'emploi, performance et bon rapport de prix

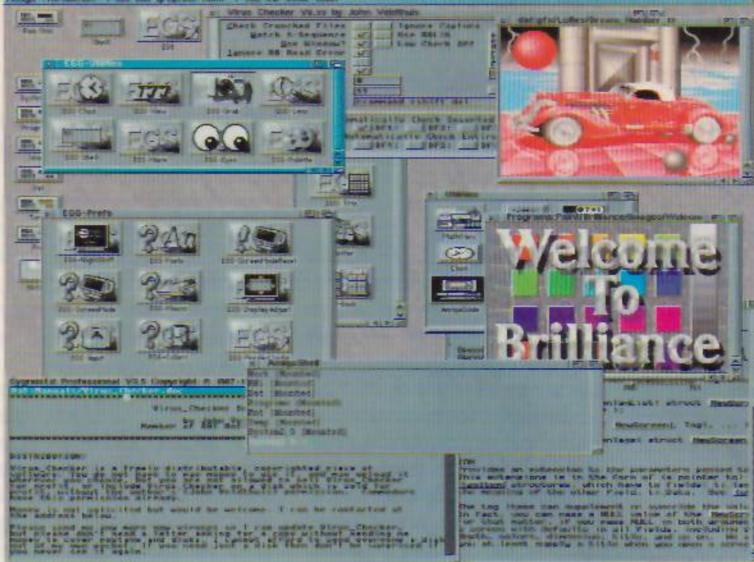


Fig.1 : Le Workbench en 256 couleurs 1024 x 768

Fig.2 : Une application bureautique

Fig.3 : EGS Paint: des fenêtres et des couleurs à foison

Le système EGS (Enhanced Graphics System), encore peu connu, semble être une évolution logique du bon vieux Workbench. En effet, cette réinterprétation logicielle de l'environnement Amiga pourrait bien devenir un standard, tant pour les cartes graphiques qui se multiplient, que pour les programmes qui ne nécessiteront plus de version spécifique pour chaque marque, citons par exemple l'excellent TVPaint 2.0 ou encore Image FX EGS. La carte Spectrum a été spécialement développée pour le système EGS pour le plus grand confort des utilisateurs qui vont découvrir un environnement encore plus intuitif et multitâche que le Workbench. La philosophie EGS est très simple : plutôt que d'ouvrir des écrans entiers pour chaque programme, les applications sont lancées dans des fenêtres redimentionnables présentes simultanément sur l'écran EGS.

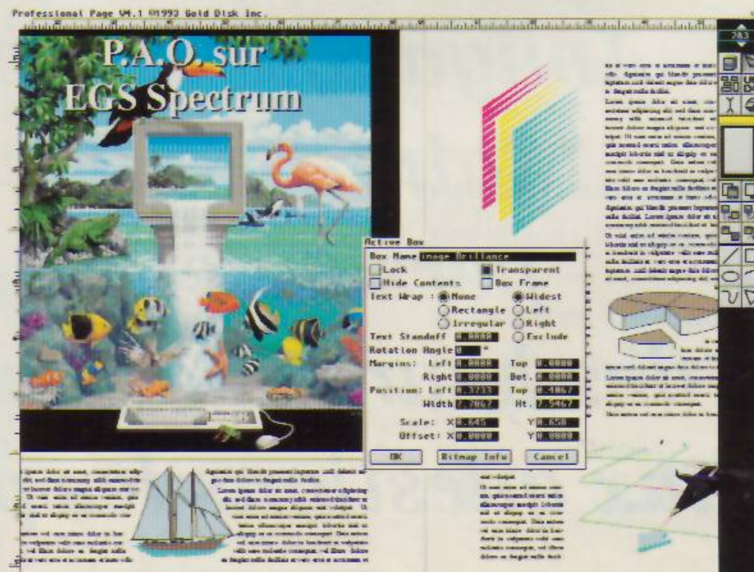
La carte Spectrum a été spécialement développée pour le système EGS pour le plus grand confort des utilisateurs qui vont découvrir un environnement encore plus intuitif et multitâche que le Workbench.

La configuration et l'installation

Avec l'arrivée de la puce AGA les Amiga 2000, 2500 et 3000 ont accusé une vertigineuse décote ! Toutefois le 4000 ne possède pas l'affichage en 16 millions de couleurs. Pour mettre ces belles machines au top niveau, la voie royale est d'y adjoindre une carte graphique. Ainsi la carte Spectrum, qui s'adresse à ces machines, se connecte dans le bus Zorro II ou, mieux encore, Zorro III, ce dernier augmentant la vitesse de 2 à 4 fois. Il faudra évidemment un disque dur et au moins 2 Mo de mémoire, la carte Spectrum existe en version 1 ou 2 Mo délestant d'autant la mémoire chip de votre configuration. Le travail d'installation de la carte se résume à brancher cette dernière dans l'ordinateur, elle reconnait alors automatiquement à quel genre de Zorro elle a à faire, puis de brancher un moniteur sur l'arrière de la carte et c'est tout. Sa sortie est indépendante de celle de l'Amiga et est entièrement configurable du RVB au multiscan, ce qui implique que la carte accepte à peu près tout type d'écran. Vous pouvez donc utiliser 2 moniteurs mais si vous n'en disposez pas, un petit cable fourni permet de récupérer le signal Amiga pour le faire cohabiter avec l'EGS, le passage de l'un à l'autre se fera alors par la combinaison de touches A-gauche/m. Les résolutions disponibles vont de 320 x 200 à 1600 x 1280 ! la version de la carte (1 ou 2 Mo) permet d'avoir plus de couleurs simultanées dans les très hautes résolutions mais avec 1 Mo vous travaillez sans problème en 640 x 480 avec 24 bits.

Les utilitaires Spectrum

Clic-clic sur la souris et voilà les logiciels livrés avec la carte, installés sur le disque dur. Ce test a été effectué sur un Amiga 4000/30 donc avec Zorro III, la première surprise, lorsqu'on ouvre l'écran EGS, c'est la rapidité incroyable de la carte : les fenêtres s'ouvrent et se déplacent apparamment aussi vite en 16 millions de couleurs que dans un Workbench en 4 couleurs. D'autre part aucun apprentissage n'est nécessaire



tant l'EGS est convivial. Plusieurs utilitaires vous sont offerts, à commencer par les réglages des préférences (résolutions, polices de caractères, couleurs...) un puissant éditeur de pointeurs permet de customiser son bureau en redessinant l'ancien ZZZ ou toute autre forme de pointeur, personnalisons encore avec l'image du fond de l'écran grâce aux 16 millions de couleurs permettant toutes les fantaisies, enfin le screen blanker, ou l'économiseur d'écran si vous préférez est fort complet (le scooter est splendide).
Un EGS-Dock semblable à AmiDock regroupe les programmes sous forme d'icônes dans un menu horizontal ou vertical et une seule pression de la souris suffit à les appeler; Vous y trouverez un traceur de courbes 3D, un Tetris EGS, une horloge et un shell semblables à ceux du Workbench, une loupe qui grossit en temps réel dans une fenêtre tout ce qui se passe sous le pointeur, une paire d'yeux étonnés qui ne quittent pas votre pointeur du regard au risque de loucher, un afficheur de textes, un autre d'images IFF, un copieur d'écran qui a servi à faire les "photographies" qui illustrent ce texte et enfin EGS Paint que nous allons détailler.

Le programme de dessin

Bien évidemment le programme de dessin et retouche d'images est offert dans le package, sinon à quoi cela sert d'avoir 16 millions de crayons ? En appelant EGS Paint vous ouvrez une fenêtre, de la dimension de votre choix, qui contient les gadgets classiques d'une palette graphique (droite, courbe, main levée, aérographe, remplissage sélection de brosses, etc...). Dans un deuxième temps vous ouvrez une image dans une autre fenêtre, peu importe sa résolution puisque les ascenseurs permettent de se promener dans toutes les directions. Oubliez la traditionnelle page brouillon car vous pouvez maintenant ouvrir autant d'images que la mémoire le permet et travailler simultanément sur toutes celles-ci, les brosses voyagent d'une fenêtre à l'autre comme par magie avec une rapidité saisissante.

MATÉRIEL TESTÉ

Carte Spectrum EGS de Great Valley Products, importé par CIS. Prix public annoncé : 3 690 F en version 1 Mo et 4 490 F en version 2 Mo.

Nous avons apprécié : La fiabilité et la conception, l'ouverture de la sortie de la carte, la simplicité de mise en route et d'emploi, le prix très attractif, un lot complet d'utilitaires, et surtout l'environnement EGS.

Nous aurions aimé : Plus d'aide à la création dans EGS Paint, un manuel en français, une plus grande logithèque EGS.

Si ce programme est parfait pour faire de la retouche d'image, en revanche il ne peut rivaliser avec TVPaint pour la création pure. Certaines options sont originales et propres au système EGS comme la division d'une fenêtre en plusieurs parties pour agir sur une même image par zones ou par grossissements différents.

Pour finir...

Avec la carte Spectrum, l'environnement EGS prend toute sa dimension et je vous garantie qu'il est fort difficile de retourner au Workbench après y avoir gouté. Gageons que de nombreux développement logiciels voient rapidement le jour et que cet environnement deviennent le standard du 24 bits. Par son ouverture la Spectrum de GVP autorise toutes les applications graphiques que l'on peut même récupérer en vidéo grâce au RVB, de plus son prix très accéssible, ridicule pour un professionnel, laisse envisager un franc succès.

Marcel Janvier ■



MINITEL

LA PAGE DU MINITEL

Comment allez-vous, ô Nobles Amigaïstes ? J'espère que les repas de fêtes se sont avérés conviviaux sans être pour autant trop fatigants... et surtout que vous n'avez laissé tomber ni le minitel, ni votre Amiga.

LE GUIDE 1/2 AMIGA REVUE

Pour pouvoir télécharger les softs disponibles dans cette rubrique , il vous faut :

- un câble de liaison Amiga-Minitel
- le logiciel de téléchargement Channel Soft

Une fois que vous disposez de ces éléments , commencez la procédure suivante :

- éteignez votre Amiga et Minitel

La suite ENVOI Sinon SOMMR

Comment j'ai passé ces moments fériés ? Aussi bien qu'un être cyberpunk (croisement d'un amiga, d'un minitel et d'un être humain) peut les passer. Je me suis abstenu de me brancher sur le 36.15 Amiga Revue pendant ces fêtes afin de concentrer mes circuits positroniques et énergies vitales sur mes clônes qui parcourent le vaste monde. Je vous avais conté le mois dernier ce processus et cheminement intellectuel étrange qui m'avait conduit à me servir d'énergies stockées au tréfond de mes CD mémorielles. Cette énergie me permettait de créer des clônes à l'apparence humaine qui avaient pour mission de prospecter les différentes sociétés de jeux sur Amiga. Le but était de vous fournir les démos des nouveaux jeux. Cependant, égarés dans les méandres spatio-temporelles, ils n'ont pu retrouver leur chemin. Les Secondes, ennemies mortelles, se sont regroupées, et les ont encerclés. Vainement, ils ont essayé de se défendre. Perdus pour toujours, ils sont désormais. Je reconcentre donc mes forces pour en recréer d'autres mieux armés qui devraient rester activés. Ces derniers, à en étudier les premiers prototypes, me semblent plus adaptés et devraient non seulement être opérationnels mais efficaces ! Je vous demande donc de patienter quelques peu avant d'avoir ces démos de jeu promises.

En attendant, cela ne vous empêche pas de vous connecter sur le 36.15 Amiga Revue. En effet, il est possible de dialoguer avec d'autres, d'avoir des réponses à vos questions mais tout ça vous le savez déjà. C'est pourquoi, je préfère plutôt vous citer tout ce qui est disponible dans le téléchargement au 36.15 Amiga Revue

Les jeux

Vous trouverez les meilleurs jeux du DP que nous vous avions présenté, il y a de cela trois mois. Atom Smasher est l'équivalent de Bomber Man. Très bon.
Dogs in Space, Intruder Alert, Galaxa 92 sont des Space-Invaders de très bonne qualité qui se distinguent par des variations originales.
Nibbler, un de mes jeux favoris dans le DP qui nous présente un serpent totalement allumé qui a un appétit trop vorace.

La musique

Vous trouverez tout plein de modules de tous les genres ainsi que des logiciels de musiques comme l'illustre ProTacker.

Les images

Une bonne partie de ce qui est présenté ce mois-ci dans la rubrique dédiée au Domaine Public.

Connexion Terminée. Sccricech.

Saint Draume ■

COMMENT ÇA MARCHE ?

De nombreux lecteurs nous demandent comment ils doivent procéder pour télécharger sur le 3615 Amiga Revue. La réponse est simple.

Il faut d'abord se procurer un câble de liaison Amiga/Minitel. Ca ne devrait pas être trop difficile, on en trouve partout à différents prix. N'hésitez pas à prendre le moins cher que vous trouvez, ce sont tous les mêmes.
Deuxièmement, il vous faut le logiciel ChanelSoft. Pour vous le procurer, précipitez-vous en page 98 et remplissez le bon de commande qui s'y trouve (vous pouvez l'acquérir seul ou accompagné de son câble). Nous devons humblement préciser qu'il s'agit d'une version assez ancienne, esthétiquement à la limite de l'insupportable et ne fonctionnant pas sur les machines AGA (Amiga 1200 et Amiga 4000). Mais rassurez-vous, une nouvelle version est fort heureusement en cours de développement.
Connectez-vous maintenant au 3615 Amiga Revue et une fois rendu au sommaire, choisissez la rubrique "Téléchargement". Naviguez autant que vous le voulez, et repérez le ou les logiciels à télécharger. Quand vous être prêt, lancez ChanelSoft sur votre Amiga. Vous pouvez alors demander au 3615 Amiga Revue de télécharger votre sélection. Par la suite, tout se passe de manière automatique.

bottIn

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 décembre 1993.

ETATS-UNIS

Amiga World
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

ASDG
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

Commodore Business Machines
1200 Wilson Dr.
West Chester, PA 19380
800/662-6442

Fred Fish
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

Great Valley Products
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

NewTek
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

Realsoft
601 North Orlando Ave.
Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

Soft-Logik Publishing
11131 South Towne Sq.
Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

FRANCE

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.28

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France (Pierre Philippe Launay)
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Attila PD
BP 192
63805 Cournon

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

Cash & Carry Micro (C.C.M.)
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.46.04.02

CIS
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(16) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

Européenne de Distribution Informatique (E.D.I.)
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(16) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

F.B.I.
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

Free Distribution Software (F.D.S.)
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

Gélain Informatique
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

Modern Application Development (M.A.D.)
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maxsys
20, Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis-Robinson
(1) 46.32.02.28

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Power Informatique
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vidéo Editions Multimedia (V.E.M.)
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.69.54

Vidéo Invasion
19, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 48.07.16.99

Vitepro
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, Rue Ernest Renan
94200 Ivry-sur-Seine
(1) 46.72.85.80

GRANDE BRETAGNE

Amiga Computing
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

Amiga Format
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

Amiga Shopper
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

CU Amiga
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

SoftWood Products Europe
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

FAITES-VOUS CONNAITRE !

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur dans votre adresse ? Vous venez de déménager ? N'hésitez pas une seule seconde à prendre contact avec nous à l'adresse suivante :

Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris

Vous pouvez également nous contacter par téléphone au (1) 42.46.92.90, ou par fax au (1) 47.70.08.21.

A500

Vds A500 + ext 512 ko + écran couleur Amstrad + cable audio + 2 joys + péritel + revues + 100 disks + boites de ranfement, prix 2500 F. Ctc Ludovic, tél (1)39.85.50.05.

Vds A500 + ext mémoire 1Mo + joystick + souris + nombreux jeux et livres. Prix 1600 f. Ctc Pascal après 18h au (1)48.65.55.97.

A600

Vds A600 + moniteur+imprimante à jet d'encre + nbx logiciels, prix 5000 F ou échange contre Amiga 1200 + 3500 F. Ctc Tertre David 2 rue de l'Artois 72100 Le Mans.

Vds A600 + news + utilitaires + souris + joystick 50 disquettes. Prix 2200 F. Ctc Grégory au (16)73.82.02.46.

A1200

Vds A1200 + 1085S + dd120Mo + 4 Mo 32 bit + sampler. Acheté le 01 Oct 1993. Vendu 7000 F. Ctc Renaud au (1)34.77.47.12.

A2000

Vds A2000 avec DD 120 MB + carte PC + moniteur 1084S + carte accélératrice + sampleur 16 bits + jeux le tout 5000 F. Vds disque du 1 giga SCDI. Vds DD 120 MB 900 F et 240 MB IDE vdu 1800 F. Ctc Victor tél (1)43.32.36.36.

Vds A2000B 2.0. Prix 1400 F. 1083S 800 F. Carte 68020 copro MMU 2Mo Ram 1300 F. DD 105Mo +4Mo Ram 1800 F. Codeur Pal cp10 neuf 1200 F. Scala MM 1600 F. + Nombreux log graph orign. Ctc (1)69.03.74.19.

Vds A2000 1.3 + 1083s + 2è lecteur ext 3.1/2 + 2 joys + 100 logiciels (2D, 3D, musique, jeux) + livres : 4000 F. Ctc Guillaume, tél (1)43.40.64.41.

Vds A2000, dd 52 Mo et 5 Mo de RAM prix 4000F. Genlock Amiga 2300S prix 2000F. Carte accélératrice 68030 prix 2000F, Digiview 4.0 prix 800F. Ctc Mahe Georges (16)80.49.99.34 de 10 à 12 et de 15 à 18H.

Vds A2000 + dd 43Mo + 3Mo + PC/XT + lect 5 1/4 + 1084S + logiciels. Prix : 5000 F. Tél (1) 48.24.73.92.

Vds A2000 + PPS 68040 + 16 MoRAM 32 bits + GVP IV24 + GVP HC8 + (4Mo + scsi + quantum 52 Mo) + Rodi me 210 Mo : 22000 Frs ou séparément . Ctc Richard tél (16) 20.67.53.16. (heures de bureau), laisser msg si abs. Fax (16) 20.67.53.54.

DIVERS

Vds A500WB/2.04, 2Mo chip, ECS, clavier séparé, touche pause et reset, affichage 8 MH, prix 2000 F. Carte controller 4Mo/sec + ext 8Mo + dd 42Mo, prix 3000 F. Digitaliseur vidéo 8/21 bits digiview 4.0, prix 950 F. Gen lock Commodore avec filtre électronique R.V.B. + correction R.V.B. + logiciels de titrage et d'effets, prix 2000 F. Table d'effets numériques, Sansui VX99, 64 volets possibles, prix 2000 F. Camescope canon pro E708/8MM PAL/entrée et sortie audio et vidéo /Zoom8 /2micros /télécommande à infrarouge/support épaule avec ceinture, prix 5000 F Ctc Mr Duterte Tél 47.32.42.79 - B 41.30.11.16.

Vds table de montage vidéo hama vidéo cut 200, vidéo et audio fade-in fade-out, pupitre son : mix/aux/mix/master, prix neuf 2450 F vendu 1000 F. commodore C64 TB état : 500F, Commodore C128 TB état : 600F, Commodore C128D TB état : 800F, Moniteur commodore 1901 couleurs : 700F. Ctc René Schmidt (1)30.30.40.70. ou (1)60.84.69.92.

Vds GST 2000 RUB-PAL état neuf. Tél (1)40.87.52.99 ou (16)62.96.93.57.

Obtenez la dernière version enregistrée (non bridée) d'Upsidedown (jeu d'Othello/Reversi) auprès de l'auteur contre 40 F. Gweny Ropert 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél : (16)97.27.87.94.

Vds Scala MM V2.11 FR prix 3000F + vidéo Director FR prix 1100F. Ctc Patrick (16)35.69.68.66.

Vds digitaliseur DCTV état neuf sous garantie, prix 1750 F. Ctc (1)40.40.93.62.

Contacts

*Propose divers services en infographie : cours, image 2D, 3D, logos, dessins animés, digitalisation en 24 bits "retravaillées dans tous les formats", report vidéo, recherche sur demande de texture et autres images pour agrémenter vos images de synthèse et slide show, pour en savoir plus appelez-moi au (1)45.78.67.54 Olivier Duval.

*Cherche contacts pour échanger utils, démos, etc. v3.0. Envoyer liste à Naudeau Christophe 503 Res Magnolias, rue Vendôme 45072 Orléans Cedex 02.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

30 F par annonce pour les non-abonnés.
Envoyez ce bon avant le 10 du mois pour une parution le mois suivant.
Libellez votre chèque à l'ordre de Micro Application et envoyez-le à
AMIGA REVUE – 13, RUE SAINTE CÉCILE
75009 PARIS

POUR LES ABONNÉS GRATUIT

☐ VENDS ☐ ACHÈTE ☐ CHERCHE ☐ ÉCHANGE

3615 AMIGA REVUE

ANCIENS NUMEROS

25 FRANCS

N°31 N°32 N°33 N°34 N°35 N°36 N°37N°38 N°39 N°40 N°41 N°42 N°43 N°44 N°45

■ **N°46** Minitelement votre - Nouvelle formule - Donnez du relief a votre Amiga - Cours de musique - A2300 YC, Devpacs3, Scala 500

■ **N°47** Gagnez de l'argent avec votre Amiga ! - Nouveau lecteur CDROM - A570 - Comparer - Réaliser

■ **N°48** Upgradez votre Amiga - 1MO de plus pour A600 - Interview de Commodore France - l'Amiga au Québec -

■ **N°49** Cartes graphiques : annoncez la couleur - Scoop : l'amiga 4000 - Reportage : Atacom et Bus Plus

■ **N°50** Dossier : Heureux qui communique - Amiexpo de Cologne - Amos, le retour - Exellence!3

■ **N°51** Nouveau A1200 - Les cadeaux de moins de 500F - Amiga et BD - Opal Vision, Cinemorph, UIK, Acad Translator

■ **N°52** Que faire avec son amiga - Devenez scénariste de BD - Multimédia maker, Glock, Aladdin 4D

■ **N°53** Jeux : toutes les nouveautés - Le chalet des cadets - Morph Plus, Final copy 2, Carte Proteus, ADC16, SAS C

■ **N°54** Programmation trois niveaux : débutant, avancé, expert - Imagina 93 - Duel a l'écran - Deluxe Paint AGA, Pagesetter 3, Image FX

■ **N°55** Les péripheriques A1200 - Les jeux a distance - Réalisez votre Home studio - BBS mode d'emploi, True Paint, Bar & pipes 2.0

■ **N°56** La console Amiga - Gare aux virus - Propage 4, Prowrite 3.3.2, Avideoyc, M1230XA

■ **N°57** Home vidéo : Part II - l'Amiga au salon de la vidéo et du son - Real 3D Turbo, Directory Opus...

■ **N°58** La nouvelle console Amiga CD32- Le multimédia, qu'est-ce que c'est ? - 2in, Amiquest, AD Pro...

■ **N°59** Réalité virtuelle - console CD32 : tous les jeux présents et a venir - A1208, Brilliance, DCMS II

■ **N°60** Bien choisir son imprimante - CD-ROM, CD+G,CD-V... Tout ce qu'il faut savoir - Les premiers titres CD32 - Vidi 12, KVS-DHD, Overdrive

■ **N°61** Tout sur le morphing. Comment choisir son moniteur. Emplant, Picasso II, DataFlyer 400SX, Midi Patcher, Patchmeister. Overkill, James Pond, Combat Air Patrol, The cartoons, Theatre of death

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP a :
MCM AMIGA REVUE 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

Cochez les cases correspondant a votre choix.

❑ N°31 ❑ N°32 ❑ N°33 ❑ N°34 ❑ N°35 ❑ N°36
❑ N°37 ❑ N°38 ❑ N°39 ❑ N°40 ❑ N°41 ❑ N°42
❑ N°43 ❑ N°44 ❑ N°45 ❑ N°46 ❑ N°47 ❑ N°48
❑ N°49 ❑ N°50 ❑ N°51 ❑ N°52 ❑ N°53 ❑ N°54
❑ N°55 ❑ N°56 ❑ N°57 ❑ N°58 ❑ N°59 ❑ N°60
❑ N°61

Je commande ....anciens numéros au prix de 25 F le numéro.
Total...........F + 8F de frais de port.

DomTom et étranger + 5F de port (supl)

Nom........................Adresse..
....
....
Ville..
Pays...

GlossAire

A

A. Première lettre de l'alphabet, et donc de ce glossaire.

AGA. Nom des nouvelles puces graphiques de l'Amiga, capables de générer un affichage en 256 couleurs dans toutes les résolutions Amiga. AGA est l'accronyme de l'anglais "Advanced Graphic Architecture".

Amiga. Le meilleur micro-ordinateur personnel, tout simplement !

AmigaDOS. Le DOS (voir de mot) de l'Amiga.

Application. Programme exécutable dédié à une application précise de la micro-informatique : traitement de texte, dessin, musique...

ARexx. Langage de programmation, adopté par Commodore depuis le Workbench 2.0. ARexx est un langage de macro-commandes, c'est-à-dire qu'il permet la personnalisation des applications le supportant, simplement par l'écriture de programmes adéquats, appelés scripts.

B

BBS. Bulletin Board System. Lieu de rendez-vous télématique (voir ce mot). Un BBS est un centre serveur sur lequel se connectent, via les lignes téléphoniques, tous les programmeurs fous, toutes machines confondues.

BCPL. Langage de programmation, ancêtre du langage B, lui-même ancêtre du langage C. Le BCPL a été utilisé pour écrire une bonne partie de la première version du logiciel système de l'Amiga. En général, et à part quelques masochistes, le BCPL est l'ennemi irréductible des programmeurs sur Amiga.

Bit. Accronyme de Binary Digit, en français chiffre binaire. Techniquement, un bit (à ne pas confondre avec "byte", qui signifie octet) mesure un état oui/non, on/off.

Broadcast. En vidéo, le broadcast est la qualité maximale que l'on peut obtenir, celle utilisée par les professionnels.

C

C. Langage de programmation. La majorité du logiciel système de l'Amiga a été écrite en C.

CDTV. Tentative ratée de Commodore de concurrencer le CD-I de Philips.

CD-ROM. Disque laser (CD) sur lequel peuvent être stockés des sons, des images, des textes ou encore des programmes. A l'inverse d'une disquette, le CD-ROM ne peut qu'être lu.

CD-ROM réinscriptible. Récente évolution du CD-ROM autorisant l'écriture en plus de la lecture.

Chip. Puce électronique.

Coder. Programmeur de démos.

D

Densité. 1 : en graphisme et imprimerie, mesure le nombre de points d'image (pixels) compris dans une distance donnée, généralement un pouce. Plus la densité est élevée, meilleur est le rendu. 2 : mesure le nombre d'informations que l'on peut stocker sur une disquette (simple densité, double densité, et haute densité).

Démo. Abréviation de "démonstration". Programme dont le but consiste à démontrer à la fois les possibilités d'un ordintateur, et le talent de ses créateurs, les démonstrations purement techniques laissant peu à peu la place à des oeuvres style dessin animé, clip, ou même publicité.

Démomaker. Personne qui crée des démos (coder, graphiste, musicien...). Un bon démomaker sort toujours en groupe et se donne un pseudonyme genre "Conan le Barbare" pour impressioner les filles à l'école.

Démo Pary. Grande messe sur 3 jours réunissant les démomakers, où se déroulent divers concours et sacrifices de PC et d'Atari ST.

Disquette. Support magnétique servant à stocker des programmes et autres autres données. Une disquette Amiga standard accepte jusqu'à 880 Ko de données, ou 1,76 Mo en haute densité.

Disk-mag. Magazine entièrement réalisé sur disquette.

Dongle. Clé électronique de protection d'un logiciel, qui se branche généralement sur le port joystick de l'ordinateur.

DOS. Accronyme de "Disk Operating System", littéralement système de gestion des disques. Partie du logiciel système d'une machine, destinée à gérer les volumes, fichiers et répertoires.

Download. Téléchargement (voir ce mot) d'un ordinateur distant vers l'ordinateur local.

Driver. Voir pilote.

E

Economiseur d'écran. Programme qui surveille l'activité de l'ordinateur et qui, après un certain temps d'inactivité, modifie constamment l'affichage afin d'économiser le tube cathodique du moniteur.

Ecran. En terminologie Amiga, un écran est une zone d'affichage réservée à une application donnée, et totalement indépendante des écrans des autres applications. Chaque écran affiché peut avoir sa propre résolution et ses propres couleurs, et peut être déplacé vers le haut ou vers le bas pour faire apparaître ceux cachés derrière lui.

F

Fenêtre. Portion de l'écran qui délimite une zone particulière. Les fenêtres peuvent être déplacées, agrandies ou fermer à l'aide de la souris.

Formatage. Action de formater, c'est-à-dire rendre une disquette ou un disque dur utilisable par l'ordinateur. Le formatage est nécessaire sur toute disquette vierge, et efface toutes les données stockées sur une disque déjà formatée.

G

Gadget. Zone de sélection d'une action. L'Amiga distingue plusieurs types de gadgets, dont les boutons, les boîtes à cocher, les listes, ou encore les boutons cycleurs. Un gadget s'active à l'aide de la souris.

GFX. Abréviation phonétique du mot anglais "graphics", qui signifie graphismes (au pluriel).

Giga-Octet. 1 024 méga-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 073 741 824 octets (voir ce mot).

H

Hertz. Unité de mesure des fréquences (nombre de fois par seconde), abrégée en Hz. Se décline en KiloHertz (KHz) et MégaHertz (MHz).

I

Icône. Représentation graphique d'un élément quelconque de l'ordinateur. Le Workbench se sert d'icônes pour représenter les volumes, tiroirs et autres fichiers.

IFF. Internation File Format. Format de stockage des données mis au point par Electronic Arts et Commodore, pour en faciliter l'échange entre plusieurs applications.

ILBM. Interleaved Bitmap. Norme IFF pour les images.

K

Kickstart. Logiciel système de l'Amiga, contenu en ROM. C'est lui qui gère le multitâche, l'affichage des fenêtres, les fichiers...

Kilo-octet. 1024 octets (voir ce mot).

M

Méga-octet. 1024 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 octets (voir ce mot).

Menu. Liste d'options disponibles à la sélection par l'utilisateur.

Menu déroulant. Type particulier de menu qui "se déroule" à la demande de l'utilisateur, en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Modem. Accronyme de "modulateur-démodulateur". Périphérique (voir ce mot) qui permet à un ordinateur d'utiliser les lignes du téléphone pour communiquer avec un autre ordinateur distant.

Multitâche. Capacité d'un système d'exploitation d'exécuter plusieurs programmes simultanément. Une particularité de l'Amiga dont on a bien du mal à se passer sur d'autres ordinateurs !

N

NDLR. Note de la rédaction. Petit mot inséré par la rédaction dans l'article d'un journaliste, afin d'y apporter une précision ou plus simplement d'amuser la galerie.

NTSC. Norme vidéo en vigueur en Amérique du Nord (USA, Canada...). Sa principale caractéristique est d'afficher 60 images par seconde.

O

Octet. Unité de mesure de la mémoire d'un ordinateur ou de la capacité d'une mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-ROM...). Un octet égale huit bits.

P

PAL. Norme vidéo en vigueur dans la plupart des pays d'Europe. Sa principale caractéristique est d'afficher 50 images par seconde.

Périphérique. Tout matériel pouvant être connecté à un ordinateur : clavier, moniteur, souris, imprimante, modem...

Pilote. Gestionnaire d'un périphérique quelconque : imprimante, disque dur, écran, clavier...

Pixel. Accronyme de l'anglais "picture element", qui signifie élément d'image. Une image informatique est composée de milliers de points lumineux, les pixels.

Projet. En terminologie Amiga, se dit de tout document créé par une application (image, musique, texte...).

R

RAM. Random Access Memory, en français mémoire vive. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker provisoirement ses programmes et données. Le contenu de la RAM est perdu dès que le courant est coupé.

Résolution. Nombre de pixels (voir ce mot) affichés tant en horizontal qu'en vertical. Plus la résolution est élevée, meilleure est la qualité de l'image affichée.

ROM. Read Only Memory, en français mémoire morte. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker définitivement ses programmes et données. Contrairement à la RAM, son contenu n'est pas modifiable et reste valide même une fois le courant coupé.

S

SECAM. Norme vidéo proche du PAL, propre à la France. Synonyme d'abération.

Shell. Interface de commandes de l'Amiga, n'utilisant ni la souris, ni les icônes, mais le clavier.

Souris. Périphérique permettant de déplacer un pointeur à l'écran, pour sélectionner des éléments de l'affichage ou effectuer des actions précises (choix d'un menu, déplacement d'une fenêtre...). La souris de l'Amiga dispose de deux boutons, l'un de sélection, l'autre dédié à la gestion des menus déroulants.

Startup-Sequence. Fichier de démarrage de l'Amiga. A chaque initialisation, AmigaDOS recherche sur le disque de démarrage le fichier Startup-Sequence, qui contient la liste des commandes à exécuter pour personaliser l'environnement de la machine.

Swapper. Personne au sein d'un groupe de démomakers, qui échange les disquettes avec d'autres groupes.

T

Téléchargement. Action qui consiste à échanger des fichiers entre deux ordinateurs, par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

Télématique. Rencontre de la téléphonie et de l'informatique. Désigne tout ce qui est communication entre plusieurs ordinateurs via les lignes du téléphone.

U

Upload. Téléchargement (voir ce mot) de l'ordinateur local vers l'ordinateur distant.

V

Virus. Programme aux intentions belliqueuses, qui se reproduit de disquette en disquette. Les virus les moins méchants ne font que signaler leur présence, parfois de manière humoristique, les plus méchants pouvant aller jusqu'à détruire complètement le contenu d'un disque dur.

Volume. Nom donné à une disquette, un disque dur. Par exemple, Work:.

W

WIMP. Accronyme de l'anglais "Windows, Icons, Menus and Pointer". Désigne toute interface graphique basée sur le principe des fenêtres, icônes et menus déroulants contrôlés par la souris.

Workbench. Littéralement, atelier. L'interface graphique de l'Amiga, qui permet à l'utilisateur de manipuler des icônes représentant les volumes, tiroirs, applications et projets.

WYSIWYG. Accronyme de l'anglais "What You See Is What You Get", en français "ce que vous voyez est ce que vous obtenez". Désigne la capacité d'une application à afficher de manière la plus précise possible, le document en cours d'édition, tel qu'il sortira à l'impression.

L'argus de L'Amiga

OCCASION

Amiga Revue vous offre un nouveau service. Vous souhaitez vendre ou acheter... au bon prix ? Consultez l'argus, grille de référence des prix du marché de l'occasion. Ce mois-ci, découvrez les références "soft".

Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté, prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'argus. Des remarques, des questions à propos de l'argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à Amiga Revue, l'Argus, 13 rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. L'argus complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois prochain : les logiciels.

Matériel	Prix moyen
Amiga 1000	*1500*
Amiga 500	*800*
Amiga 500+	*900*
Amiga 600	*1100*
Amiga 1200	*2000*
Amiga 2000a	*1300*
Amiga 2000b 1.3	*1800*
Amiga 2000b 2.04	*2500*
Amiga 3000	*5000*
Amiga 3000T	*6000*
Amiga 4000/40/25/120	*8000*
Amiga 4000/30/25/80	*7600*
CDTV	*2000*
Scanner Golden Image	*750*
DCTV	*2200*
Digitaliseur de son	*150*
DD A590	*1200*
ATOnce 286/16	*1000*
Alim A500	*200*
Alim A2000	*300*
Interface Midi	*150*
MultiStart 1.3/2.0	*200*
Disquette 880Ko	*2*
Action Replay MKII	*250*
Action Replay MKIII	*300*
Moniteur 1084	*1000*
Moniteur 1084S	*1050*
Moniteur 1083	*1100*
Moniteur 1960	*3000*
Moniteur Philips	*1100*
Disquette DP	*8*

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Micro Application SA. au capital de 1.200.000 Frs.

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris.
Direction : (1) 42.47.12.16
Rédaction : (1) 42.46.92.90
Publicité : (1) 42.47.12.16
Fax : (1) 47.70.08.21

Editeur : Philippe Olivier

Directeur de la Publication : Jean-Yves Primas

Rédacteur en Chef : Stéphane Schreiber

Secrétaire de Rédaction : Véronique Petit

Secrétariat : Maryline Mazé

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Agnisola, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Sébastien Lubrano, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Stéphane Schreiber, David Téné, Jean-Marc Viotti.

Gestion des abonnements et vente par correspondance
MCM : 16, Quai J.B. Clément
92240 Alfortville.
Tél : (1) 43.78.92.10

Illustrateur : Yann Serra

Maquette/Compogravure :
Vert & Bleu Sud Réalisation

Flashage : SLJ Ingénérie,
Issy-Les-Moulineaux

Impression : Groupe J.L. Roto 61

Diffusion : NMPP



AMIGA
R E V U E

ABONNEZ-VOUS
11 N° = 300F

EN KIOSQUE LE 4 DE CHAQUE MOIS

DES JEUX, DES RÉPONSES, DES APPLICATIONS, DU GRAPHISME DE LA VIDÉO, DU SON.

LE MENSUEL DE TOUS LES AMIGA ET DE TOUTES LES APPLICATIONS

CADEAU

4 PIN'S



Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

LA PLUS COMPLETE, LA PLUS DENSE, LA MOINS CHERE DES REVUES AMIGA

GRATUIT

1 DISQUETTTE DE TÉLÉCHARGEMENT



Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle : au lieu de 30F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :

- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France .... 300 F
DOM/TOM-ETRANGER .... 390 F

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MICRO APPLICATION (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoirte).

NOM : ....PRENOM : ....
J'AI UN AMIGA : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... PAYS : ....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.

SHOPPING



TEE SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair en tissus 100% coton, traité prérétréci, taille ample (L ou XL)

Réf. TSH exp + taille...~~46~~ F



KIT TELECHARGEMENT

3615 Amiga Revue

Composé d'un logiciel et d'un cable ce kit vous permettra l'accès aux téléchargement de nombreux programmes du domaine public.

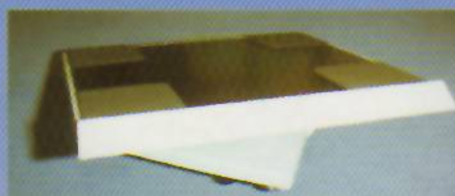
*Kit complet (cable + logiciel) Réf 5500......................**149 F***
*Logiciel seul Réf 5510........................**59 F***
*Cable seul 0 Réf 5520........................**90 F***

KIT DE NETTOYAGE



Votre Amiga comme neuf ! Ce kit comprend 1 mini aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, brosse, etc. La disquette spéciale vous permettra de netoyer aussi vos lecteurs de disquettes

Kit de nettoyage
*Réf 9200..............**200 F***



SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE !

Pour bien voir votre écran ce support moniteur orientable en vertical ou horizontal vous permettra de positionner votre écran exactement comme vous le désirez.

*support moniteur........Réf 9600........**220 F***



SWEAT SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair, grand confort, manches montées, coupe ample en tissu moltonné 50% coton, 50% polyester. Existe en L ou XL.

Réf sweat Exp + Taille................................~~129~~ F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux contre la luminosité des écrans.Ce filtre atténue la luminosité sans altérer la vision, tout en supprimant les reflets.*Filtre écran*



*Ref. 9800...**180 F***

Un pin's gratuit pour tout achat de plus de 150F

HOUSSE DE LUXE

Protegez votre Amiga ! En simili cuir blanc, lavable en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres et aux poussières.

Housse clavier
A500/600/1200/2000
Réf 9500....85F
Housse moniteur
A500/600/1200/2000
Réf 9530...125F
Housse clavier + moniteur
A500/600/1200/2000
Réf. 9510................175F



BON DE COMMANDE

Je commande les articles ci-dessous

Nom..Prénom..

Adresse..Code Postal..........................Ville................................

Article	Réf	Qté	Prix

Frais d'envoi 28F jusqu'à 350F d'achat, 36F au delà, Dom/Tom/Etranger + 20F

Total

Ci-joint mon réglement par chèque bancaire ou postal, mandat internationnal obligatoire pour les Dom/Tom et Etranger à l'ordre D'Amiga Revue. Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception.

Bon à retourner à Amiga Revue, service VPC, 16, Quai Jean Baptiste Clément, 94140 Alfortville.